**EMPREENDEDORISMO UNIVERSITÁRIO: aplicando a agenda 2030 no meio corporativo**

**Antonio Aparecido de Carvalho**

**Faculdade São Bernardo - FASB**

[**antonio.carvalho@fasb.om.br**](mailto:antonio.carvalho@fasb.om.br)

**Orcid 0000-0003-4534-4133**

**Rita de Cássia Arantes**

**Faculdade São Bernardo - FASB**

[**rita.arantes@fasb.com.br**](mailto:rita.arantes@fasb.com.br)

**1 INTRODUÇÃO**

A metade do século XX foi palco de mudanças radicais nos contextos social, político e econômico, sobretudo devido à globalização e às evoluções tecnológicas. Neste sentido, a educação superior precisou buscar novos procedimentos metodológicos para atender as mudanças.

Audy e Ferreira (2006) asseveram que tais mudanças ensejam a expansão do conhecimento, e este se torna o alicerce da sociedade. Neste contexto, as empresas buscam por profissionais detentores de conhecimento em suas áreas de atuação.

O papel das universidades é fundamental para atender tais demandas, contudo as instituições de ensino superior ensejam quebrar paradigmas e buscar maior flexibilidade em seus procedimentos metodológicos de ensino aprendizagem. As instituições que emergem da rigidez acadêmica passam a ser denominadas Universidades Empreendedoras (AUDY; ERREIRA, 2006).

Clark (2004) considera que as Universidades Empreendedoras têm foco na necessidade da adoção de ações que visem as mudanças posturais das organizações.

Para Etzkowitz (2003), o conhecimento difundido pela Universidade Empreendedora é transformador, pois propicia a inovação aproveitando o conhecimento intelectual dos discentes como fonte de empreendedorismo. Segundo o autor, a característica principal destas instituições é a forte conexão com o mercado, buscam entender as suas necessidades e adequam as práticas acadêmicas com o intuito de atendê-las.

As Universidades Empreendedoras, exercem um novo papel na sociedade, pois buscam transformar o papel acadêmico do professor para pesquisador empreendedor (ETZOWITZ, 2016). As universidades empreendedoras aproximam a academia, o poder público e a sociedade, cujo objetivo é disseminar o conhecimento, estimular o desenvolvimento econômico e social.

A presente pesquisa tem o objetivo geral de demonstrar que as instituições de ensino podem estimular o comportamento empreendedor dos seus discentes com trabalhos interdisciplinares que levarão a atuação na sociedade. O objetivo específico é demonstrar que a fusão do conhecimento teórico ao trabalho prático estimula o processo de ensino aprendizagem, pois o discente tem o sentimento de estar no centro do processo, deixa de ser um mero espectador e passa a ter papel relevante na busca de atender aos anseios da sociedade.

Entende-se que o trabalho em equipe e a aplicação prática de conceitos de gestão têm sido amplamente reconhecidos como fatores-chave para aumentar a produtividade e resolver desafios complexos nas organizações. Dentro desse contexto, os jogos empresariais emergem como valiosas ferramentas para desenvolver equipes multifuncionais, proporcionando experiências simuladas que se assemelham à realidade organizacional. O presente artigo destaca a abordagem empreendedora de quatro Startups da Faculdade de São Bernardo do Campo (FASB), que se uniram no Jogo Empresarial/2023 para explorar a aplicação da Agenda 2030 no ambiente corporativo.

**2 – DESENVOLVIMENTO**

Nesta seção apresentam-se os diversos modelos estruturantes das universidades e a Agenda 2030 com foco no desenvolvimento sustentável.

Segundo Martins (2022) a origem das universidades se deu na Europa, quando em 1808 foi criada a Universidade de Bolonha, considerada a mais antiga do mundo, com foco no ensino do Direito Canônico.

O autor destaca os modelos estruturantes das universidades, partindo do modelo napoleônico, cujo foco era a formação de profissionais para a administração pública; o modelo britânico que deu origem a Oxford e Cambridge, que aplicava uma educação geral ao invés de cursos para profissões específicas; o modelo norte-americano que promoveu uma diversificação do ensino de terceiro grau, possibilitando que cada instituição de ensino tivesse objetivos e públicos diferentes; o modelo alemão originado em 1810 criado por Alexander von Humboldt e Friedrich Schleiermacher, que vislumbravam que a universidade era o lugar propício para o desenvolvimento de uma personalidade individual e autônoma, baseada no processo de autoformação do estudante, interação contínua com a comunidade acadêmica e professores.

Para Terra (2019), o modelo alemão, ou modelo humboldtiano, conhecido como universidade de pesquisa, buscou mudar o conceito do ensino das universidades então existentes com modelos que separavam a educação e a pesquisa, o modelo pregava a indissociabilidade do ensino e da pesquisa, com uma visão holística. O autor afirma que o modelo tinha como grande desafio conciliar as exigências do Estado e da sociedade com as exigências internas das ciências. Tal qual enfrentamos hoje, as universidades precisam atender aos anseios da sociedade ante as inúmeras e aceleradas transformações sociais, econômicas e políticas.

Diante dos conceitos elencados é eminente que as universidades contemporâneas mudem a sua forma de agir e de pensar, pois o mundo passa por transformações ininterruptamente, criando novas ciências, novos produtos, novos produtos e sobretudo precisando atender aos anseios sociais e econômicos. Os formatos de aula mudaram, o espaço não é limitador para aprender, a tecnologia amplia os espaços e conecta os vários saberes de cada parte do mundo. As formas de trabalho e de organizações foram transformadas nos últimos anos, essencialmente no pós pandemia. Empreender para algumas organizações e pessoas deixou de ser uma opção e passou a ser necessária. As instituições de ensino também precisaram se adaptar às novas exigências e foi necessário sair do modelo tradicional para o novo modelo empreendedor.

Neste sentido, Audy e Ferreira (2006) traçam as cinco dimensões para a transformação das universidades tradicionais para as universidades empreendedoras:

1. A administração deve ser exercida de forma coesa, cujo foco está nos resultados, a os cargos de gestão são exercidos por especialistas, gerentes e professores qualificados, não há lugar para o amadorismo.
2. A cultura empreendedora precisa estar integrada, o objetivo é pela busca incessante de novas oportunidades no mercado, valorizando o espírito empreendedor da comunidade acadêmica
3. O desenvolvimento de unidades periféricas autossustentáveis e descentralizadas, ensejam em uma forte conexão com as necessidades da sociedade, fazendo uso das tecnologias e estimulando a criatividade, inovação e empreendedorismo.
4. Motivar a academia a desenvolver um perfil que esteja preparado a assumir riscos, estimulando o comportamento proativo e empreendedor.
5. As finanças não são apenas baseadas nas mensalidades dos alunos, mas são diversificadas, tais como recursos públicos, parcerias, agências de fomento, serviços extras e contribuições tecnológicas.

As cinco dimensões, possibilitam inferir que a universidade empreendedora tem foco no incentivo a pesquisa, propiciando o empreendedorismo tendo o apoio dos alunos e docentes de diferentes áreas do conhecimento.

Martins (2022), elenca trabalhos que contribuíram para o processo de transformação, como demonstrado no Quadro 1:

Quadro 1 – Trabalhos que contribuíram para a transformação das universidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ano | Autor | Foco |
| 1963 | Clarck Kerr | Formulou o princípio da Multiversidade, as universidades não exercem apenas as funções de ensino e pesquisa, mas formam especialistas em várias frentes profissionais. |
| 1969 | Peter Drucker | Usa o termo sociedade do conhecimento, para o autor o conhecimento é o principal recurso estratégico. As universidades têm o papel de promover a inovação econômica e tecnológica. |
| 1988 | Nico Stehr | O conhecimento é considerado o elemento central no processo econômico e no comportamento da sociedade. |
| 1992 | Gary Becker | O investimento em educação aumenta a capacidade cognitiva da sociedade, influenciando em maiores rendas e produtividade econômica. |
| 2008 | Kathrun Mohrmann e  Gary Backer | Formularam o conceito de *Emerging Global Model* – EGM. As universidades atuam como estrategistas nos processos de desenvolvimento econômico e na competividade entre os países. |

Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Martins, 2022.

Martins (2022) enfatiza que esses trabalhos focam nas pesquisas, no conhecimento e no atendimento às demandas da sociedade, condizentes com os trabalhos praticados pelo Organização para a Cooperação do Desenvolvimento Econômico – OCDE, Banco Mundial e Organização das Nações Unidas, que abordam a necessidade de que as universidades tenham uma interação com as demandas do setor econômico.

Fica evidente que a pesquisa que envolve a comunidade acadêmica (instituição de ensino, docentes e discentes) leva a práticas diferentes das rotineiras apresentadas pelas universidades.

Neste sentido, o trabalho em equipe é um tema amplamente estudado, sendo considerado um importante instrumento para o aumento da produtividade e para a solução de problemas complexos. Para Santos (2003) os jogos de empresas podem ser utilizados para a formação de equipes multifuncionais, na medida em que atendem, através de seus objetivos, vários aspectos relacionados ao desenvolvimento de equipes organizacionais.

Os jogos de empresas são caracterizados pela sua natureza prospectiva, nos quais se procura antecipar diversas situações que reflitam com o máximo de fidedignidade possível a realidade organizacional durante as simulações produzidas. Durante um jogo de empresas, os participantes são provocados por uma proposta que procura reproduzir, de forma simulada, as circunstâncias do dia a dia organizacional, vivenciando um treinamento do tipo aqui e agora, no qual sofrem ou aproveitam as boas ou más consequências das decisões tomadas. Dessa forma, as simulações proporcionam uma situação vivencial estruturada num mecanismo de decisão-resultado que define consequências que, processadas por analogia, podem facilitar a percepção e internalização de aprendizado marcante e significativo (BOOG, 1994).

Há de salientar que os trabalhos em equipe propiciados pelas universidades empreendedoras buscam a quebra de paradigmas, criam valores e atributos que visam a redefinição das instituições de ensino superior (MARTINS, 2022).

A redefinição das instituições de ensino visa não apenas o processo de ensino aprendizagem, mas a solução de problemas que afligem a sociedade.

Dentre tais problemas, emergem os relacionados à sustentabilidade, a Organização das Nações Unidas (2015), apresenta o compromisso assumido pelos 193 países que compõem a Cúpula das Nações Unidas sobre o Desenvolvimento Sustentável, foram apresentados cinco princípios: Pessoas, Planeta, Prosperidade, Paz e Parcerias. O Quadro 2 apresenta os 17 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável.

Quadro 2 – Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Sem Pobreza |
| 2 | Fome Zero |
| 3 | Boa Saúde e Bem-estar |
| 4 | Educação de Qualidade |
| 5 | Igualdade de Gênero |
| 6 | Água Limpa e Saneamento |
| 7 | Energia Acessível e Limpa |
| 8 | Trabalho Digno e Crescimento Econômico |
| 9 | Indústria, Inovação e Infraestrutura |
| 10 | Desigualdade Reduzida |
| 11 | Cidades e Comunidades Sustentáveis |
| 12 | Consumo e Produção Responsáveis |
| 13 | Ação Climática |
| 14 | Vida Abaixo da Água |
| 15 | Vida em Terra |
| 16 | Paz, Justiça e Instituições Fortes |
| 17 | Parcerias para os Objetivos |

Fonte: Elaborado pelo autor com base em dados da ONU, 2023.

Entende-se que todos os objetivos podem ser trabalhados pela comunidade acadêmica, para que os objetivos sejam alcançados e consequentemente a sociedade terá suas dores minimizadas.

Diante dos conceitos apresentados, o curso de Administração da Faculdade de São Bernardo do Campo – FASB, situada na cidade de São Bernardo do Campo - SP, trabalhou com seus alunos do primeiro ano do curso de Administração de forma multidisciplinar o empreendedorismo com foco nos objetivos do desenvolvimento sustentável.

A seguir será apresentado como a pesquisa foi executada.

**3 A PESQUISA**

* Desenvolvendo Startups para o Futuro

Os jogos empresariais se destacam por sua natureza prospectiva, onde os participantes são desafiados a antecipar situações que reflitam fielmente o ambiente organizacional. Por meio dessa simulação, as Startups da FASB tiveram a oportunidade de vivenciar situações reais de tomada de decisões e suas consequências. Esse treinamento "aqui e agora" permitiu que os empreendedores explorassem uma série de desafios, desde a divisão de funções e cargos até o planejamento estratégico e desenvolvimento de produtos.

* Passos empreendedores

Planejamento e Divisão de Setores: as Startups formaram equipes multifuncionais, cada uma focando em setores como marketing, financeiro, logística, entre outros. A divisão de cargos foi baseada nas competências dos membros, buscando otimizar a colaboração e a expertise de cada um.

* Geração de Ideias: o processo de *brainstorming* permitiu que as equipes explorassem as tendências do mercado, objetivos do negócio e público-alvo. Ideias foram geradas com base na solução de problemas não atendidos, na facilidade de uso e na diferenciação competitiva.
* Projeto e Prototipagem: a ideia final foi estruturada e transformada em um protótipo. *Softwares* modernos foram empregados para simular o comportamento do produto e determinar os materiais mais adequados.
* Pesquisa de Mercado: a análise contínua do mercado e da concorrência orientou o desenvolvimento do produto, garantindo que ele atendesse às demandas e às lacunas identificadas.
* Lançamento e Diferenciação do Produto: testes de mercado forneceram *insights* valiosos dos clientes. Com base nesses *feedbacks*, ajustes finais foram feitos para garantir que o produto atendesse às expectativas. A diferenciação foi enfatizada, destacando os benefícios únicos que o produto oferecia.
* Utilização do ChatGPT: a integração da IA ChatGPT em diversas áreas, como atendimento ao cliente, automatização de tarefas, suporte técnico, análise de dados e treinamento de funcionários, foi explorada para aumentar a eficiência e melhorar a experiência do cliente.
* Justificativa

O Jogo Empresarial tem como objetivo desenvolver habilidades de tomada de decisões por meio de simulações que espelhassem a realidade. A justificativa do projeto baseou-se na necessidade de promover a aplicação prática dos conceitos teóricos estudados em sala de aula, preparando os alunos para o ambiente empresarial.

* Avaliação do Projeto

O sucesso dos trabalhos das Startups foi avaliado com base em critérios como planejamento, etapas do projeto, criatividade, marketing, atendimento ao cliente e entrega das atas. Os processos de Comunicação Empresarial também foram avaliados de forma transversal, considerando as instruções das aulas.

As disciplinas que fizeram parte do projeto são: Comunicação Empresarial, Introdução à Administração, Economia, Informática e Matemática. Os docentes fizeram uso de materiais que contribuíssem com as necessidades dos discentes. A coordenação do curso de Administração e a docente da disciplina de Comunicação Empresarial convidaram especialistas em Empreendedorismo e Startups para palestras e capacitação aos alunos.

Ao final do projeto os alunos apresentaram suas Startups para uma comissão julgadora que contou com a presença de um representante do SEBRAE, docentes de Marketing e Processos.

O evento foi aberto ao público, com a presença de familiares, amigos e empresários da região. Houve uma grande repercussão devido à qualidade dos trabalhos apresentados, principalmente devido ao fato de serem alunos do 1º semestre do curso de Administração. Os alunos se sentiram o centro do processo de ensino/aprendizagem, e ficaram satisfeitos por apresentarem projetos empreendedores com foco na solução das dores da sociedade.

Os projetos foram também apresentados para a Presidência da Câmara dos Vereadores da cidade de São Bernardo, que emitiu uma mensagem de congratulação à comunidade acadêmica da FASB pelo grande serviço prestado com foco na comunidade.

Foram 4 projetos, que reuniram 90 alunos, sob a orientação da professora Rita Arantes da disciplina de Comunicação Empresarial, vale ressaltar que anterior à escolha do produto/serviço os grupos fizeram pesquisa de campo. A seguir serão apresentadas as Startups

**Hydroclean**

A Hydroclan é um dispositivo filtrante de formato portátil, projetado para se adaptar a garrafas de água, com o objetivo de oferecer acesso à água potável à população. Essa inovação é inspirada pela Agenda 2030, especificamente no tema 6 que trata de água e saneamento, bem como as metas da Organização das Nações Unidas para o Desenvolvimento Sustentável.

Os objetivos do projeto são: fornecer água limpa e potável de fácil acesso e baixo custo de produção; desenvolver um filtro adaptável para atender às necessidades de hidratação durante atividades como acampar, viajar ou no trânsito e garantir a segurança do usuário ao evitar contaminação por doenças transmitidas por água não tratada.

Os passos iniciais da Startup:

1 - Pesquisa de mercado para compreender as necessidades e preferências do público-alvo. Foram analisados dados demográficos, comportamentos de consumo e tendências de mercado. Essas informações orientaram as decisões estratégicas e permitiram oferecer o produto adequado às demandas do mercado.

2 Identidade visual, foi criado um logotipo atraente, desenvolvido um *slogan* cativante, foram produzidos protótipos para garantir a identidade visual atraente, coerente e diferenciada.

3 Pesquisas Técnicas, foi contatado um professor de Química da FASB, para o processo de elaboração do filtro e para validar e comprovar a eficácia do sistema de filtragem. Foram efetuados testes rigorosos em diferentes condições e fontes de água, obtendo resultados positivos que respaldam a qualidade e segurança da Hydroclean.

4 Análise da Concorrência, foram realizadas pesquisas aprofundadas sobre o mercado atual e a concorrência, foram avaliados os principais concorrentes, identificando suas estratégias, pontos fortes e fracos. Isso permitiu posicionar a Hydroclean de forma única e competitiva, além de identificar oportunidades de diferenciação e inovação.

**Jantei APP**

A Jantei APP é uma Startup sustentável dedicada à promoção de doações de alimentos para pessoas em situação de carência, com foco em garantir o acesso diário a pelo menos uma refeição. A missão é desenvolver soluções inovadoras que facilitem o auxílio a famílias necessitadas, por meio de parcerias estratégicas com instituições de caridade e organizações sem fins lucrativos, além da divulgação ativa do projeto nas comunidades.

Pesquisas preliminares demonstram que 13,01% dos moradores da região Sudeste enfrentam grave insegurança alimentar.

Os objetivos da Jantei APP são: alcançar a sociedade mais necessitada, promovendo um impacto positivo tanto no âmbito social quanto ambiental; utilizar tecnologia por meio de uma plataforma para conectar-se à população de baixa renda; oferecer refeições de qualidade, visando gerar um efeito significativo na luta contra a fome (ODS 2); melhorar as condições de vida das pessoas em situação de vulnerabilidade (ODS 3); promover a conscientização sobre a importância da sustentabilidade e do auxílio às comunidades carentes; estabelecer parcerias estratégicas com instituições para ampliar o alcance e a eficácia das ações (ODS 17); divulgar ativamente o projeto nas comunidades, a fim de engajar a população; desenvolver soluções inovadoras que facilitem o acesso às doações e otimizem o processo de distribuição das refeições; garantir que as necessidades básicas das famílias em situação de vulnerabilidade sejam atendidas de maneira sustentável e contribuir para a redução da desigualdade social, promovendo a inclusão e igualdade de oportunidades (ODS 10).

O projeto baseia-se na Agenda 2030, dentre os 17 objetivos conectados a Jantei APP concentrou seus esforços no Objetivo 2, que visa alcançar a fome zero.

Uma pesquisa feita pela Jantei APP com 103 pessoas demonstra dados encorajadores, pois existe um forte engajamento por parte da comunidade, sendo que 88,3% possuem interesse em participar de projetos de erradicação da fome, 72% afirmam que utilizariam o aplicativo para doação de refeições. Esses resultados confirmam o impacto positivo e a relevância da Jantei APP em conectar generosos doadores a pessoas necessitadas, fortalecendo a confiança e motivação no combate a fome, melhorando a vida daqueles em situação de vulnerabilidade.

**Well Life**

A Well Life é uma Startup no campo da saúde e bem-estar (ODS 3), cuja missão é transformar a mentalidade empresarial para um enfoque sustentável que proporcione qualidade de vida a todos os colaboradores. Por meio da assessoria da empresa, disponibilizará orientação nutricional embasada em sólidos princípios de alimentação saudável, além disso a empresa conta com educadores físicos que estimulam a prática de exercícios físicos, e psicólogos à disposição para compreender e auxiliar os clientes em suas necessidades específicas. Serão firmadas parcerias com outras entidades e serviços voltados para a saúde e o bem-estar.

Essa abordagem holística visa alinhar corpo e mente, permitindo que os clientes alcancem uma harmonia perfeita na vida cotidiana, gerando um benefício corporativo de qualidade de vida.

Os objetivos da Well Life são: promover uma mentalidade sustentável e humanizada, visando qualidade de vida e o bem-estar dos colaboradores, de forma saudável e rentável para a empresa; apresentar e explorar uma nova abordagem de gestão empresarial, direcionada a um ponto sustentável que proporcione qualidade de vida a todos os colaboradores; analisar os desafios enfrentados atualmente pelas empresas, como o estresse e a falta de bem-estar e buscar soluções que promovam mudanças positivas nesse cenário.

Para atingir os objetivos propostos, foram adotadas as seguintes etapas:

- Assessoria para uma boa alimentação, foi realizada uma análise detalhada da base nutricional, com enfoque na saúde preventiva, foram estabelecidas parcerias estratégicas com restaurantes que compartilham dos mesmos valores, promovendo atividades para auxiliar na adoção de hábitos alimentares saudáveis.

- Estímulo ao movimento, a equipe de educadores físicos visa promover a prática de atividades físicas, introdução da ginastica laboral como parte da rotina nas empresas, além de oferecer acesso a academias parceiras, onde os colaboradores têm a oportunidade de desenvolver um corpo saudável por meio de atividades como yoga, pilates, musculação, meditação e massagem.

- Informatização, desenvolvimento de palestras personalizadas e adaptadas de acordo com as necessidades específicas de casa organização, abordando temas relevantes para o dia a dia dos colaboradores.

Uma pesquisa preliminar feita com colaboradores de diferentes setores e segmentos, demonstrou uma evidente necessidade de mudança no ambiente organizacional, 68% dos entrevistados expressaram o desejo de uma transformação significativa em suas empresas; 77,1% demonstram o anseio por melhorias nas rotinas diárias, buscando melhor qualidade de vida.

Diante dos dados levantados, a Well Life, se apresenta como uma alternativa inovadora, oferendo soluções abrangentes que envolvem assessoria nutricional, estímulo ao movimento e suporte psicológico.

**Arthem Culture**

A Arthem Culture é uma Startup, cuja finalidade é o incentivo e valorização da arte, por meio da introdução de práticas artísticas nas empresas, com o intuito de criar um ambiente corporativo mais descontraído e aprimorar as relações interpessoais no local do trabalho.

A missão da empresa é aumentar a visibilidade da arte e ressaltar sua importância para o bem-estar das pessoas envolvidas nas atividades. A visão é que a empresa se estabeleça como a principal provedora e intermediadora de serviços de lazer para outras empresas, além disso a Arthem Culture, tem valores fundamentais que orientam suas ações, que incluem: responsabilidade social, acesso à cultura a cultura, criatividade, bem-estar e desenvolvimento pessoal.

Os objetivos da Agenda 2030 da empresa são: ODS 3 – Saúde e Bem-estar, visto que os benefícios das artes diminuem a ansiedade e depressão e traz motivação; 4 - Educação com Qualidade, o conhecimento das artes propicia maior conhecimento e desenvolve a criatividade.

**4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As Startups da FASB demonstraram habilidades empreendedoras ao participar do Jogo Empresarial/2023, aplicando os princípios da Agenda 2030 no desenvolvimento de produtos e estratégias de negócios, fato que corrobora o preceito de Santos (2003), relativo aos jogos empresariais que incentiva a formação de equipes multifuncionais focadas na escolha das ferramentas que precisam ser utilizadas para o atingimento dos objetivos traçados.

A pesquisa conjunta da comunidade acadêmica das universidades empreendedoras é algo fundamental a sociedade, assim como prevê o modelo humboltdiano, explicado por Terra (2019) como a universidade de pesquisa.

A experiência proporcionou um ambiente simulado para tomar decisões críticas e enfrentar desafios, preparando os empreendedores para enfrentar o mundo corporativo com criatividade, inovação e visão de futuro e sobretudo atender as reais necessidades da sociedade, sobretudo nos 17 objetivos da Agenda 2030, indo ao encontro dos conceitos apresentados por Martins (2022) que enfatiza a transformação do modelo das universidades, que passam ter a pesquisa para atender as necessidades das organizações e da sociedade.

**REFERÊNCIAS**

AUDY, J.; FERREIRA, G. C. Entrepreneurial University: A View From PUCRS. **Innovation And Entrepreneurialism in the University**, p. 412, 2006.

BOOG G. G. (Coord.). **Manual de Treinamento e Desenvolvimento ABTD**. São Paulo: Makron Books, 1994.

CLARK, B. Sustaining change in universities: Continuities in case studies and concepts. **Maidenhead: Open University Press**. 2004.

ETZKOWITZ, H. The entrepreneurial university: vision and metrics. **Industry and Higher Education**, v. 30, n. 2, p. 83-97, 2016.

ETZKOWITZ, H. Research groups as ´quasifirms´: the invention of the entrepreneurial university. **Research Policy**, n. 32, 2003.

MARTINS, C. B. Universidades Empreendedoras: um novo paradigma para o ensino superior? **Revista Sociedade e Estado** – Volume 37, Número 3, p. 955-980, 2022.

ONU. What are the Sustainable Development Goals? 2015. Disponível em: <https://www.undp.org/sustainable-development-goals> Acesso em 25 ago. 2023.

SANTOS, R. V. Jogos de empresa aplicados ao processo de ensino e aprendizagem de contabilidade. In: **Revista Contabilidade e Finanças** – USP, n.31, p.78-95, São Paulo: jan./abr. 2003.

TERRA, R. R. Humboldt e a formação do modelo de universidade e pesquisa alemã. **Cadernos de Filosofia Alemã**, v. 24; n.1; pp. 133-150. 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/filosofiaalema/article/view/154074/154201>. Acesso em 12 ago. 2023.