

## Inovação na capacitação para empreendedores populares: o Pra>Frente Play

**Elisângela Prado Furtado**

Fundação Dom Cabral, Brasil

E-mail: [elisangela.furtado@fdc.org.br](mailto:elisangela.furtado@fdc.org.br)

**Uyara de Salles Gomide**

Fundação Dom Cabral, Brasil

E-mail: [uyara.gomide@fdc.org.br](mailto:uyara.gomide@fdc.org.br)

**Eder Sá Alves Campos**

Fundação Dom Cabral, Brasil

E-mail: [eder.campos@fdc.org.br](mailto:eder.campos@fdc.org.br)

**Mariana Alves Simões**

Fundação Dom Cabral, Brasil

E-mail: [mariana.simoes@fdc.org.br](mailto:mariana.simoes@fdc.org.br)

### Resumo

A contração dos postos de trabalho formais e os patamares elevados de pobreza e desigualdade social, configuram um cenário ameaçador para a sociedade brasileira, condição que realça a importância de iniciativas capazes de promover desenvolvimento econômico, como o empreendedorismo. No entanto, um dos maiores desafios para impulsioná-lo é a dificuldade de prover informações a quem mais dela necessita, os empreendedores populares, aqueles cuja renda é de até dois salários-mínimos. Diante desse cenário, o BNDES se posicionou como catalisador de desenvolvimento sustentável por meio do investimento de recursos em projetos de interesse público. Uma das ações é o Programa Pra>Frente Play da Fundação Dom Cabral. A iniciativa foi criada em 2021 com o intuito de prover acesso à educação de qualidade a grupos socialmente desfavorecidos e vem aportando recursos para capacitação em escala de empreendedores de baixa renda em todo Brasil. Diante do exposto, o objetivo desse estudo foi o de evidenciar as potencialidades do uso de uma tecnologia digital como meio de fomento à capacitação de uma parcela considerável da população brasileira e sugerir que parcerias entre público e privado podem ser profícuas para a inclusão social e produtiva. Para tanto, se utilizou de revisão bibliográfica, juntamente com a análise de percepção de empreendedores populares cadastrados na base do Pra>Frente Play extraída por meio de um estudo de abordagem mista. Os resultados sugerem que a plataforma em questão é capaz de ampliar os conhecimentos e habilidades dos participantes.

**Palavras-chave:** Empreendedores populares; Inovação Digital; Capacitação

## 1. Introdução

O século XX é um cenário histórico peculiar, sob o prisma do trabalho, já que ocorreram mudanças profundas na sociedade. Em termos demográficos, a população mundial saltou de aproximadamente um milhão e quinhentos mil em 1900 para mais de seis milhões nos anos 2000, o que representa um crescimento de mais de 363% (Schlesinger, 2016). O desenvolvimento da ciência e tecnologia possui forte relação com o crescimento populacional por um duplo movimento, o surgimento de novas questões e demandas para suprir as necessidades tensionou a busca de alternativas, como também a criação de soluções proporcionou maior qualidade de vida (Alves, 2008).

O desenvolvimento produtivo trouxe oportunidades distribuídas de forma distinta na sociedade, já que durante o mesmo período houve o aprofundamento das desigualdades socioeconômicas (Schwartz; Nogueira, 2000). A incorporação da tecnologia no mundo do trabalho impulsionou a produtividade, o que possibilitou às organizações capacidade crescente de atender às necessidades da sociedade. Porém, o domínio da técnica assumiu centralidade ao acesso às oportunidades. Essa situação cria um *loop* de exclusão, na qual as pessoas mais vulneráveis, do ponto de vista socioeconômico, não possuem a qualificação necessária para suprir a demanda de trabalho das organizações e não possuem os recursos necessários para investir em sua própria formação.

O cenário atual é tributário ao processo percebido no século XX. O novo século foi acompanhado por uma tendência monopolística, com superconcentração de influência e recursos. De acordo com o Relatório Mundial da Desigualdade de 2023 (WID, 2023), as pessoas pertencentes ao grupo dos 10% mais ricos possuem cerca de 75% da riqueza mundial, enquanto metade da população do mundo não tem acesso a condições mínimas para ter qualidade de vida.

O setor produtivo é fundamental para suprir as necessidades das populações, gerar riqueza e promover o desenvolvimento. Porém, é possível observar a necessidade de analisar seu curso nas diversas sociedades e promover ações capazes de corrigir a formação de disparidades econômicas. Em razão desses fatores, a educação é considerada um tema da maior importância, sobretudo em países em desenvolvimento e marcados pela desigualdade social. A questão é como promover acesso à educação em contexto de recursos escassos? Considera-se que a apropriação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) pela Educação seja um meio promissor de promover inclusão social, por meio do fortalecimento dos pequenos negócios locais.

Ademais, a incorporação de TICs à educação, como por exemplo a modalidade da educação a distância (EaD), vem se expandindo nos últimos anos no Brasil e se destaca como uma ferramenta essencial, capaz de democratizar o acesso ao conhecimento. Em um país com dimensões continentais e diversas desigualdades socioeconômicas e geográficas, a EaD oferece uma solução viável para levar educação de qualidade a regiões que, tradicionalmente, enfrentam dificuldades de acesso a instituições de ensino.

Ferramentas digitais, plataformas interativas e recursos multimídia, além de enriquecerem a experiência de aprendizado, tornando-a mais dinâmica e atraente, também proporcionam flexibilidade, permitindo que os educandos conciliem seus estudos com outras responsabilidades, como trabalho e família, sendo particularmente importante para jovens e

adultos que buscam oportunidades no mercado profissional. Ao expandir o acesso ao ensino, adaptando-se às necessidades e incorporando inovações tecnológicas, tais plataformas educacionais digitais são capazes de desempenhar um papel crucial no desenvolvimento social.

Neste sentido, o Movimento Pra>Frente, iniciativa da Fundação Dom Cabral (FDC) voltada para a capacitação de micro e nano empreendedores, combina Educação e Inclusão Social. Este programa, envolve tanto a realização de capacitações presenciais, via “Espaços do Empreendedor” espalhados pelo Brasil, como também conta com a oferta de conteúdos via plataforma digital, Pra>Frente Play, direcionados aos empreendedores populares tendo em vista os mais variados contextos. Neste artigo o foco será na plataforma Pra>Frente Play, tendo em vista o potencial da utilização de tecnologia, via parcerias estratégicas, para capacitação em escala de empreendedores de baixa renda em todo Brasil.

Diante do exposto, o objetivo desse estudo foi o de evidenciar as potencialidades do uso de uma tecnologia digital como meio de fomento à capacitação de uma parcela considerável da população brasileira. Um dos resultados desse tipo de iniciativa, baseada na parceria entre organizações pública e privada, é a promoção da inclusão social e produtiva nos mais diferenciados contextos. Para tanto se utilizou de revisão bibliográfica, juntamente com a análise de percepção de empreendedores populares cadastrados na base do Pra>Frente extraída por meio de um estudo de abordagem mista. Os resultados sugerem que a plataforma em questão é capaz de ampliar os conhecimentos e habilidades dos participantes.

## **2. Referencial Teórico**

A relação entre Educação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) contém forte respaldo teórico. A fim de compreender como os dois temas têm sido tratados, é importante definir o que se compreende como TIC nesse estudo, o que é feito em tópico dedicado ao tratamento conceitual, pesquisas que exploram as TICs na Educação e por fim, será abordado o potencial das TIC em promover inclusão social.

Todo instrumento analisado em um dado contexto histórico que tenha a finalidade de realizar intervenção na natureza pode ser considerado uma tecnologia. Essa é a visão de Kenski (2009). A partir dessa compreensão, uma pedra lapidada como ferramenta, uma roda e um smartphone poderiam ser exemplos de tecnologias. Para ela, a tecnologia reflete e se molda às necessidades da época. Essas mudanças seriam os marcadores de inovação, e foram fundamentais para incrementos produtivos e geração de riqueza para as diferentes civilizações. As tecnologias de informação e comunicação seriam o conjunto de instrumentos para a propagação de informação, por meio da linguagem oral, escrita e digital. O crescimento das possibilidades do ciberespaço ou ambiente virtual significam uma ruptura no nível de desenvolvimento tecnológico observado até então.

Sua visão está alinhada a Daniels (2002), ao afirmar que as TICs passaram a ser uma das estruturas constitutivas das sociedades modernas. Elas se tornaram meio e finalidade para muitas organizações. A capacidade de gerar, filtrar, tratar e difundir informação em um curto período oferece possibilidades infinitas para gerar conhecimento e inovação.

Para o campo da Educação, as TICS representaram uma enorme mudança, ao possibilitarem a exploração de novos lugares e experiências de aprendizagem. Para Fernandes (2021), a riqueza de conteúdos, de linguagens são insumos importantes para a construção de um ambiente inovador, fundamental para a qualidade do aprendizado e da formação. Ela considera que a figura do professor é o responsável por combinar esses elementos e oferecê-los em sua máxima potencialidade aos estudantes.

## **2.1. TIC's como promoção da educação e inclusão**

A possibilidade de acessar uma grande quantidade de informação em um curto período de tempo é uma ambição antiga. O desenvolvimento das TIC's subsidiou essa intenção e seu marco histórico ocorreu na década de 50, reconhecido por Skinner (1953). A relação entre as tecnologias e a educação possui diversas nomenclaturas e que correspondem aos conceitos produzidos por diferentes autores.

De acordo com Miranda (2007), a inovação na educação está apoiada na incorporação das TIC's. Elas são capazes de proporcionar melhorias nos processos de ensino e aprendizagem. Em seu estudo, ela apresentou quatro experiências que considerou inovadoras em que foram aplicadas alguma tecnologia educativa, termo que seu estudo nomeia a aplicação das TIC's ao ensino e aprendizagem. O uso do computador e da internet seriam uma forma de uso. A primeira se refere a uma experiência na área de Geometria com crianças no ensino fundamental, a segunda e a terceira foram voltadas aos estudantes de pós-graduação, resultando na criação de uma comunidade virtual de matemática e um fórum de discussão baseado em investigação aplicada à enfermagem, respectivamente. A última das experiências foi criada para preparação de monografia em licenciatura.

Para serem significativos, os processos de aprendizagem deveriam ser (re)construtivos, cumulativos, autorregulados, intencionais além serem situados e colaborativos. A dimensão (re)construtiva diz respeito à reflexividade dos participantes. A (re)construção ocorre quando temos acesso a um conhecimento que nos faz refletir sobre o que já sabemos e somos capazes de analisar quais informações fazem sentido ou não. Para tanto, o aprendizado deve levar em consideração as especificidades dos participantes.

A dimensão cumulativa é bastante comum, pois indica a interconexão entre um conteúdo aprendido e os demais. Para aprender algo novo, precisamos de nos apoiar em uma base e na intersecção entre o que já sabemos que conseguimos perceber sentido ou não em novas informações. Alguns conteúdos são mais cumulativos que outros, e Miranda (2016) cita o exemplo da disciplina matemática.

A autorregulação tem relação com o desenvolvimento da autonomia dos participantes. Para ser significativo, a experiência deve encorajar as pessoas a tomarem suas próprias decisões, se sentirem capazes de reconhecer o que é válido e legítimo. Isso é especialmente importante para processos de aprendizado remoto, já que tanto maior o grau de autonomia do participante, maior será sua capacidade de acessar novos conhecimentos e de aprender.

Aprendemos algo quando compreendemos sua finalidade. Isso significa que um dos fatores que impacta a qualidade do aprendizado é a intencionalidade dos conteúdos. Em que medida eles são aderentes às questões reais enfrentadas pelas pessoas? Em muitos casos, é justamente a busca para resolver um dilema cotidiano que impulsiona uma pessoa na busca de

conhecimento. É possível incorporar essa relação funcional do conhecimento ao processo de aprendizagem, ao oferecer-se conteúdos que apresentem um grau de aproximação com o cotidiano das pessoas.

Outra dimensão importante do aprendizado, segundo a autora, é sua capacidade de dialogar com o contexto das pessoas envolvidas, nomeada como situacional. Essa aproximação é tanto imagética quanto simbólica. A forma de exposição da experiência representa demograficamente os participantes? Quais são os ambientes, as formas de se expressar, os exemplos usados para representar as situações?

A última dimensão da aprendizagem significativa destacada por Miranda (2007) é a colaborativa. A experiência deve ser baseada em uma lógica de interações horizontais. O estabelecimento de hierarquias não gera um ambiente de troca e esvazia a possibilidade de cada pessoa contribuir com o processo, considerando seus saberes e práticas particulares.

A partir das questões apresentadas pela autora, é possível considerar que os ambientes de aprendizagem virtual, se bem estruturados, são capazes de proporcionar conhecimento significativo para as pessoas. Porém, é possível explorar outras nuances das tecnologias educacionais, sendo uma delas a inclusão. O termo foi objeto de uma revisão sistemática realizada por Chaves, Chen-Quesada e García-Martínez (2021), no qual procuraram compreender quais os sentidos são a ele atribuídos. De acordo com os achados, a maioria dos estudos (46%) publicados usa a inclusão para identificar práticas educacionais voltadas às pessoas com deficiência e apenas 15% associam o termo aos processos de ampliação do acesso e permanência à educação. Corroborando esse achado, é possível perceber a existência de uma grande quantidade de estudos que relacionam acessibilidade da tecnologia com a possibilidade de seu uso por pessoas que possuam algum tipo de deficiência (Guedes & Almeida, 2022; Santos et al. 2021).

Nesse estudo, interessa explorar a inclusão como mecanismo para ampliação de acesso às pessoas à educação. Isso é especialmente importante considerando-se o cenário no qual a desigualdade se tornou um dos grandes desafios sociais no mundo. Em 2023, 48,4% da riqueza total do planeta esteve concentrada nas mãos de 1% da população, ao mesmo tempo em que 50% das pessoas no mundo somam 2% da riqueza total (WID, 2023). No Brasil, os 1% mais ricos detêm 63% dos ativos totais enquanto a metade da população possui 2% do volume (OXFAM, 2024). As mudanças ocorridas nos últimos anos apontam uma tendência ao aumento da concentração de renda.

Parece haver uma estreita relação entre a desigualdade no acesso à educação e a distribuição de renda (Cardoso, Ferreira & Barbosa, 2020). Durante a pandemia, a qualidade das soluções criadas para promover o acesso dos estudantes foi muito difusa no país e o ensino remoto acabou se tornando um mecanismo de reforço das desigualdades, em função da sua aplicação e planejamento. Dessa forma, considera-se que a inclusão na educação é movimento de ampliação do acesso de grupos sub-representados nas camadas mais abastadas economicamente. Os ambientes e comunidades virtuais, por exemplo, podem ter arquitetura processada em qualquer dispositivo, e podem ser acessadas no momento mais adequado para quem participa, respeitando as rotinas e sem grandes exigências com relação à infraestrutura, tais como a velocidade da conexão. Ao falar sobre as premissas das políticas públicas usadas como guia do sistema educacional, Dourado (2007:15) considera que:

De modo geral, a criação de condições, dimensões e fatores para a oferta de um ensino de qualidade social também esbarra em uma realidade marcada pela desigualdade socioeconômico cultural das regiões, localidades, segmentos sociais e dos sujeitos envolvidos, sobretudo dos atuais sujeitos-usuários da escola pública, o que exige o reconhecimento de que a qualidade da escola seja uma qualidade social, uma qualidade capaz de promover uma atualização histórico-cultural em termos de uma formação sólida, crítica, ética e solidária, articulada com políticas públicas de inclusão e de resgate social.

Essa visão reforça a ideia de que a inclusão na educação seja um processo amplo, sistêmico e sua efetividade está condicionada a criação de soluções que considerem a complexidades dos públicos, o contexto no qual estão inseridos e a infraestrutura necessária. Ou seja, por mais que uma tecnologia educacional contenha atributos que a tornam acessíveis, considerando os dados de Cardoso, Ferreira & Barbosa (2020), nem todas podem ser classificadas como inclusivas nos termos de Dourado (2007).

Considera-se que as TIC's na esfera da educação possuem um potencial de promover a ampliação do acesso a conhecimentos, dando origem às tecnologias educacionais. Esse aspecto é caro aos voltados à promoção da sustentabilidade e inclusão social. Pelo que foi possível perceber, para uma tecnologia educacional para ser capaz de produzir aprendizagem significativa e inovadora ela deve reunir as dimensões (re)construtiva, cumulativa, autorregulada, intencional, situada e colaborativa (Miranda, 2007), para ser inclusiva deve ser orientada para impactar a redução das desigualdades (Dourado, 2007) e ser acessível (Cardoso, Ferreira & Barbosa, 2020).

### **3. Percurso Metodológico**

O objetivo desse trabalho foi o de evidenciar as potencialidades do uso de uma tecnologia digital como meio de fomento à capacitação de uma parcela considerável da população brasileira. Para tanto, foi realizada uma pesquisa de abordagem mista, em março de 2024 para conhecer a percepção dos empreendedores acerca da plataforma. A coleta de dados foi feita por meio de um questionário composto por 29 questões estruturadas e semiestruturadas elaborado pelos autores e foi direcionado a todas as pessoas cadastradas na plataforma Pra>Frente e que acessaram ao menos um conteúdo. O tratamento dos dados foi feito por meio de análise descritiva (Reis; Reis, 2002). Ela possibilita que as informações sejam organizadas, resumidas e descritas para tratar fenômenos de interesse em meio a uma coleção de dados, o que contribui para identificação de padrões. Além disso, realizou-se uma revisão bibliográfica para compreender o estado da arte dos conceitos de TIC's na educação e inclusão, que resultou na adoção do conceito de tecnologia educacional inclusiva como constructo teórico com robustez analítica necessária para a investigação em questão.

### **3.1 Unidade de Análise: O Movimento Pra>Frente**

Desde 2017 a Fundação Dom Cabral - FDC desenvolve ações em prol do empreendedorismo popular com a criação do projeto-piloto “FDC Empreenda”. O objetivo desse projeto era fomentar o empreendedorismo como um propulsor do desenvolvimento para a redução da desigualdade social no país.

Na Pandemia da Covid-19, no ano de 2020, a metodologia deste projeto teve que ser adaptada ao novo contexto, tendo como destaque a realização de jornadas de qualificação no formato on-line, através de ações síncronas e assíncronas, utilizando-se de um modelo com perspectiva de escala e alcance em todo o Brasil.

Surgiu, então, o Movimento Pra>Frente como um novo programa da FDC para promover o empreendedorismo popular por meio da capacitação técnica em gestão e comportamento empreendedor de indivíduos de baixa renda no Brasil e do estímulo de negócios locais, por meio de uma plataforma digital alinhada às necessidades do público-alvo.

Um dos parceiros responsáveis pela iniciativa é o BNDES, uma empresa pública federal criada em 1952, cujo propósito é o de “melhorar a vida de gerações, promovendo o desenvolvimento econômico, social e ambiental” (BNDES, 2024). Alinhado a sua vocação, o banco oferta crédito para empresas com tamanhos distintos, o que contribui diretamente para o crescimento da economia e desenvolvimento do país. Além disso, existem ações específicas que tem como público-alvo as pessoas das camadas mais vulneráveis da sociedade, e que visam promover inclusão social e produtiva.

Em 2021, foi concebida e implantada uma plataforma digital exclusiva, com conteúdo de fácil entendimento, que endereça as principais dores dos empreendedores populares, chamada Pra>Frente Play, com o intuito de promover inclusão social. A lógica da plataforma está baseada na tríade atração, engajamento e monitoramento. A estratégia para atrair o público-alvo foi a de desenvolver parcerias com organizações distintas, como o BNDES, Movimento Bem Maior (MBM), a Organização Mundial para as Imigrações, Novelis e Associação Nacional dos Catadores (ANCAT).

Em 2022, com objetivo de dar continuidade ao processo de expansão do movimento e impactar um número ainda maior de Empreendedores Populares, foi aprovado projeto enviado ao BNDES, dando maior fôlego ao programa. Cabe destacar também o aporte de recursos no programa, pelo Movimento Bem Maior (MBM), organização que reúne investidores, filantropos e empresários em complemento ao investimento do BNDES.

A estratégia de engajamento conta com um processo de aprendizado exclusivamente voltado ao público-alvo. Os empreendedores populares é o grupo formado pelos microempreendedores individuais (MEI's) e aqueles que empreendem de modo informal. O Brasil possui 15,7 milhões de MEI's e que juntos correspondem a 73% do total de empresas no país (Custódio, 2024). Já os empreendedores informais somaram cerca de 40 milhões em 2022 (Globo Reporter, 2022). São pessoas que atuam sem proteção social alguma e o perfil demográfico possui relação com grupos vulnerabilizados, como pessoas negras, mães e pessoas com mais de 40 anos. Por diversas razões, que envolvem desde a dificuldade de absorção pelo mercado de trabalho até a necessidade de flexibilização da rotina para conciliar tarefas domésticas e o cuidado com a família, o empreendedorismo é o caminho para a geração de renda para milhares de pessoas.

As jornadas de aprendizagem foram construídas em formato de vídeos, podcasts e guias rápidos, que misturam entretenimento e conteúdo aplicável, com linguagem simples e direta, com foco no desenvolvimento da capacidade de resolução dos problemas do empreendedor. A metodologia, aliada à tecnologia, permite que o movimento tenha a versatilidade não só no seu modelo de atuação, mas, principalmente, possa se adequar a um contexto dinâmico e em constante transformação. No conjunto, elas visam proporcionar aos participantes o desenvolvimento de competências essenciais para a inclusão produtiva, sendo às relacionadas à gestão e ao empreendedorismo, como orientação para o cliente, proatividade, resiliência, motivação e criatividade.

Em 2023 foi desenvolvida uma nova versão da plataforma, o Pra>Frente Play 2.0. Com tecnologia LMS, a nova plataforma permite uma melhor experiência de jornada para o Empreendedor com ambiente mais leve e com novos recursos, gestão ágil de dados e customização de ambientes. Faz-se possível, portanto, a criação de “white label” para parceiros estratégicos, customizando conteúdos e ganhando capilaridade e inserção em outros ambientes.

Para exemplificar a possibilidade de customização de ambientes para promover maior aproximação e engajamento com o público, estão em destaque duas parcerias estratégicas realizadas, com a Novelis e a Organização Internacional para a Migração – OIM, o que levou à preparação da plataforma para a capacitação de catadores de materiais recicláveis e refugiados Venezuelanos, respectivamente.

Na primeira parceria junto à Novelis, uma série de conteúdos foram elaborados tendo em vista a sensibilização de associados de Cooperativas de Catadores de Materiais Recicláveis sobre noções básicas de cooperativismo, saúde e segurança, direitos e deveres em cooperativas e parcerias de negócios na cadeia produtiva de materiais recicláveis. O Pra>Frente Play: Se Liga, Recicla! foi lançado em agosto/2023 na nova sede da Associação Nacional dos Catadores - ANCAT, em São Paulo, com participação do Ministério do Meio Ambiente.

Por meio da parceria entre FDC e a OIM, todo o conteúdo de empreendedorismo popular da Plataforma Pra>Frente Play foi disponibilizado para o idioma espanhol. Com a tradução do conteúdo, a parceria entre FDC e OIM visou ajudar os migrantes que têm o desejo de empreender no Brasil, mas encontram barreiras de idioma e conhecimento. Com a possibilidade de acessar os cursos em seu idioma nativo, esses empreendedores puderam se capacitar e desenvolver habilidades para enfrentar os desafios de empreender em um país estrangeiro. Além disso, a parceria entre FDC e OIM também contribui para a integração dos migrantes na sociedade brasileira, oferecendo-lhes oportunidades de desenvolvimento profissional e pessoal.

Para desenho do Pra>Frente Play e planejamento das atividades a ele relacionadas, foi elaborada a Teoria da Mudança do programa, pensando em seus objetivos, atividades, recursos e insumos necessários para se chegar aos resultados desejados. A Teoria da Mudança é uma metodologia usada para planejar, implementar e avaliar intervenções sociais, programas e projetos de impacto social. Essa Teoria surgiu na década de 1990 e vem sendo utilizada, desde então, como metodologia para planejamento das ações tendo em vista os resultados idealizados a partir da concepção do projeto. Ela compreende a estratégia de implementação e monitoramento do processo.

A elaboração da Teoria da Mudança se dá a partir do reconhecimento de um problema social existente. Com base nisso, uma estratégia de ações é desenhada, levando em conta a transformação desejada. No caso do Pra>Frente Play, o problema central que se pretende

enfrentar é o volume significativo de pessoas no Brasil em situação de vulnerabilidade social como consequência do desemprego estrutural. A oferta de capacitação em empreendedorismo é o meio pelo qual se pretende contribuir para alívio da situação de vulnerabilidade existente. Com base nisso, a definição lógica do Pra>Frente Play pode ser compreendida a partir dos seguintes elementos:

Tabela 1: Teoria da Mudança do Pra>Frente Play

Dimensões de Análise	Estrutura do Projeto	Pra>Frente Play
<b>Inputs</b>	Atividades Principais	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oferta de vídeos alinhada às necessidades dos empreendedores populares</li> <li>• Cadastros dos empreendedores na plataforma Pra&gt;Frente Play</li> <li>• Cadastro dos mentores na Plataforma</li> </ul>
<b>Outputs</b>	Resultados Esperados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quantidade de vídeos acessados</li> <li>• Mentorias realizadas</li> <li>• Dúvidas sanadas com mentoria via decoladores</li> </ul>
<b>Outcomes</b>	Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumento do nível de conhecimento em gestão;</li> <li>• desenvolvimento de comportamento empreendedor</li> </ul>
<b>Impacto</b>	Objetivo Geral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumento da renda dos empreendedores</li> </ul>

Fonte: FDC - Centro Social Cardeal Dom Serafim (2024)

Assim, os principais inputs, ou seja, ações do projeto, envolvem a oferta de conteúdos via Plataforma Pra> Frente Play que seja adequada às necessidades dos empreendedores populares e capaz de trazer elementos e ferramentas que os auxiliem ao longo de sua jornada. Outra frente de atuação se refere à facilitação do contato entre decoladores (mentores) e empreendedores populares, permitindo trocas de experiências que possibilitem sanar as dúvidas que surjam em seu dia a dia.

Enquanto os outputs, são resultados esperados a curto prazo e se caracterizam pelos produtos mais imediatos ao executar a ação pretendida. Neste caso os outputs se referem ao engajamento dos empreendedores, a partir do acesso aos vídeos e realização de monitorias junto aos decoladores da plataforma.

Em relação aos outcomes, estes se referem aos objetivos e mudanças que a organização busca atingir junto a seu público-alvo. No caso em destaque, pretende-se que os empreendedores populares aprofundem o nível de conhecimento em gestão e desenvolvam competências e habilidades que os auxiliem nos desafios do dia a dia. O resultado a nível de longo prazo é elencado a partir do impacto para a sociedade que o projeto busca alcançar, neste caso, a elevação da renda dos empreendedores populares.

Para que seja possível avaliar a efetividade e eficácia das ações propostas, deve-se acompanhar e mensurar cada uma dessas atividades, bem como o engajamento do público-alvo de modo a avaliar se o projeto em curso de fato promove a transformação social a que se pretende. Na seção a seguir são apresentados os resultados destas iniciativas, bem como os limites e possibilidades identificados do programa em tela.

## 4. Resultados e Discussão

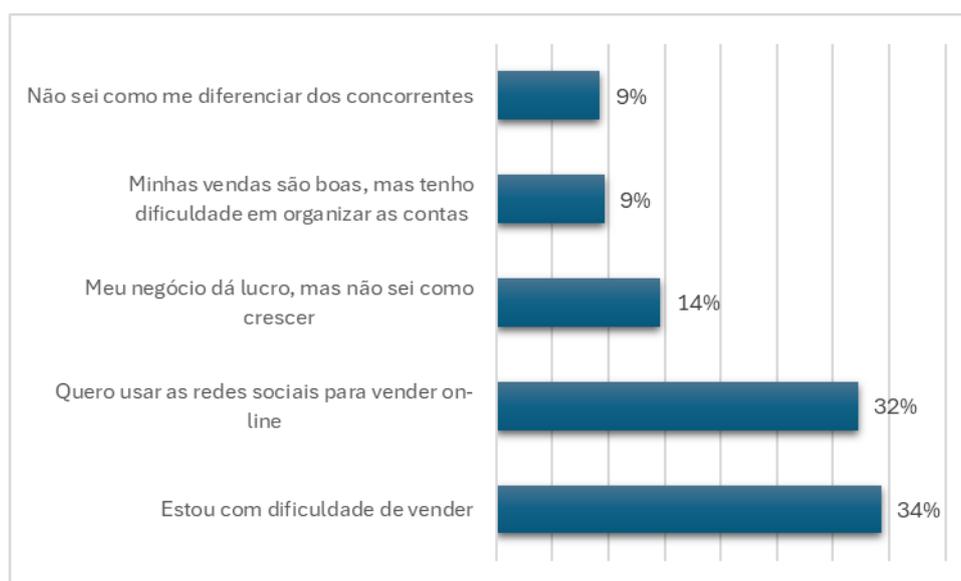
### 4.1 Quem são e qual é a percepção dos empreendedores no Pra>Frente Play

A Plataforma Pra>Frente Play possui, em julho de 2024, um total de 34.645 cadastrados, desde sua criação. Com intuito de conhecer melhor o perfil destes empreendedores, assim como captar suas impressões sobre os conteúdos ofertados na plataforma, realizamos a pesquisa com parte da base dos empreendedores cadastrados no Pra>Frente Play. De 2.878 pessoas contactadas, 269 participaram da pesquisa, o que representa uma taxa de resposta de aproximadamente 10%. Entre os participantes, a maioria são mulheres (88%), com faixa etária mais expressiva entre 46 e 65 anos (65%). A maior parte dos empreendedores está localizado na região sudeste, já que representam 48% do total. Com relação ao nível de escolaridade, cerca de um terço possui apenas o ensino médio e outro terço ao menos deu início ao ensino superior.

Entre as pessoas cadastradas, 28% relataram não possuir um negócio no momento. Entre os demais, a maioria (53%) informou que obtém até 2 salários-mínimos por mês com a atividade. Os ramos mais expressivos são o artesanato (34%), alimentação (19%) e serviços (14,50%). Trata-se de negócios longevos, já que aqueles com mais de 3 anos de criação representam 49%.

A criação dos conteúdos do Pra>Frente estão alinhados às principais dores dos empreendedores. Em função disso, a pesquisa procurou identificar são as características dos empreendedores e de seus negócios, suas dores como forma de subsidiar a criação de conteúdos e a forma de sua apresentação. Ao descreverem o próprio negócio, a maioria relatou dificuldade em vender seus produtos, bem como demonstrou interesse em conteúdo dedicado à capacitação em vendas pela internet (Gráfico 1).

**Gráfico 1 – Como você avalia seu negócio?**



Fonte: FDC - Centro Social Cardeal Dom Serafim (2024)

Entre os participantes, aprender a administrar o próprio negócio foi considerado o motivo mais importante para se cadastrar na plataforma. Para 73%, o acesso é simples e fácil, os conteúdos são muito bons ou excelentes.

Um dos dilemas identificados na plataforma é o nível de engajamento. Muitos dos empreendedores se desdobram em diversas atividades ao longo do dia e o tempo é um ativo muito escasso. Entre os participantes que não acessaram todo o conteúdo disponível na plataforma, a falta de tempo compareceu como principal causa (57%).

Um dos aspectos que pode ter relação com o nível de engajamento é a experiência prévia com cursos online e 73% relataram ter concluído algum curso, a saber:

- Parte dos entrevistados, relataram ter realizado algum curso, cuja duração varia entre 30 minutos e 2 anos de duração. Cabe destacar que a maioria dos entrevistados (24%) não se lembra da duração exata.
- 8% dos cursos tinham entre 1 e 3 horas de duração. Os cursos com duração de 7 dias apresentam a mesma percentagem, 8%.
- 5% dos cursos foram descritos como "de curta duração".
- Os cursos com duração mensal, variando de 1 a 6 meses, somam 21%.
- 34% relataram "adquirir conhecimento / aprender" como a principal motivação para fazer o curso. "Desenvolver meu negócio" foi a segunda maior com 12%, seguida de "aprender a gerenciar / administrar meu negócio" e "conteúdo / tema", com 9% e 9% respectivamente.
- Desenvolvimento pessoal/profissional (5%), organização financeira (3%), precificação (2%) e aprender a usar o Instagram (2%) também foram motivações recorrentes.

## **4.2 O Pra>Frente Play na perspectiva da Tecnologia Educativa Inclusiva**

Mesmo considerando uma das concepções mais seminais das TIC's, como Skinner (1953) o Pra>Frente Play contém elementos capazes de o identificar como tal. Contudo, é possível observar que a plataforma carrega outros elementos que a tornam uma tecnologia com algumas singularidades. De acordo com Miranda (2016), a plataforma pode ser considerada uma tecnologia educativa, por combinar TIC's e processos de ensino e aprendizagem significativa.

Existem diversas tecnologias educativas e uma das mais conhecidas é o ambiente virtual de aprendizagem (AVA). O desenvolvimento dessas ferramentas possibilitou reunir conteúdos diversos, com distribuição de forma rápida. A virtualidade agregou às TIC's a possibilidade de ampliar o acesso à educação. Porém, de acordo com Cardoso, Ferreira & Barbosa (2020), durante a pandemia, foi observado o uso das TIC's esteve associado à precarização do ensino, impactando as camadas mais vulnerabilizadas da sociedade.

A plataforma do Pra>Frente Play possui acesso gratuito, é acessível em qualquer dispositivo celular com internet e os conteúdos visam fortalecer o empreendedorismo entre empreendedores populares, a partir da oferta de conteúdos que possibilitem a elevação do

conhecimento sobre gestão e comportamento empreendedor. De acordo com Dourado (2007) esses fatores são suficientes para que a tecnologia em questão seja considerada inclusiva.

Restou compreender como se dá o processo de ensino e aprendizagem no ambiente virtual. A primeira dimensão destacada por Miranda (2007) é (re)construtiva, manifesto na interconexão entre um conteúdo aprendido e os demais. No Pra>Frente Play, os conteúdos são divididos em séries que reúnem vídeos com duração de até 5 minutos, complementares entre si. Cada vídeo entrega uma pílula de conhecimento, com provocações e dicas capazes de levar o participante a identificar de forma prática algo que pode ser mudado no seu empreendimento.

A segunda dimensão explorada pela autora é a autorregulação e tem relação com o desenvolvimento da autonomia dos participantes. O processo deve proporcionar os participantes o desenvolvimento de "estratégias de aprendizagem de modo a adquirirem hábitos de estudo e de trabalho intelectual, e ainda padrões de correção do seu próprio trabalho, de modo a progressivamente se irem autonomizando da tutela do professor" (Miranda, 2007: 46). Ou seja, a experiência deve encorajar os participantes a desenvolverem autoconfiança e segurança para analisarem dados e tomarem suas próprias decisões, usando os novos conhecimentos adquiridos.

O Pra>Frente Play foi desenvolvido a partir de um princípio didático que não somente reconhece a centralidade dos participantes no processo de aprendizagem, mas o toma como ponto de partida. A autorregulação é estimulada por ser uma experiência que tem seu ritmo e grau de imersão definidos por cada participante. Atualmente a plataforma contém cinco trilhas de conhecimento, sendo "Venda mais e melhor", "Organização do Negócio", "Mentalidade Empreendedora", "Domínio das Finanças" e "Sucesso nas Vendas". Cada trilha é composta por diversos vídeos com que abordam aspectos do tema em questão. Ao se cadastrar, a própria pessoa pode definir qual é a sequência de conteúdos que irá ver de acordo com as suas necessidades. Isso faz com ela seja estimulada a criar seu próprio percurso, de acordo com seu ritmo cotidiano e suas necessidades. Os vídeos contêm provocações para promover a reflexividade e pequenas atividades práticas para ajudar os participantes a implementarem os conhecimentos em seus negócios.

Estimular a capacidade de autorregulação entre empreendedores populares é importante para que consigam adquirir maior autoconfiança para lidar com as adversidades. De acordo com dados da Global Entrepreneurship Monitor (GEM, 2021), um em cada dois negócios no Brasil são criados em função da necessidade. O empreendedorismo por necessidade representa uma situação impulsionada por um processo que envolve algum tipo de vulnerabilidade socioeconômica. Quem empreende nessas condições é pressionado pela falta de alternativas, informações insuficientes sobre negócios e mercado, recursos muito escassos e rede de apoio pequena ou inexistente. Tais processos podem fragilizar a sensação de confiança e o senso de autonomia dos empreendedores.

Outro ponto de destaque é a aprendizagem orientada por objetivos (Miranda, 2007). A criação dos conteúdos do Pra>Frente Play é baseada nos principais entraves percebidos por

peças que desejam empreender. Ao acessar a plataforma, as pessoas visualizam títulos simples e objetivos que dialogam diretamente com dilemas que encontram em seus negócios. A série intitulada "Venda mais e melhor" aborda um dos grandes desafios atuais, já que fluxo de caixa comparece entre as causas de mortalidade das empresas no Brasil (Castro, 2020). Nesta série, alguns dos vídeos disponibilizados são "Bora vender mais?"; "O pulo do gato: como fechar a venda"; "Dê um atendimento nota 10"; "Vendas on-line? Tá na mão!"; "Se liga no preço" e "De olho no resultado do seu negócio".

As pessoas aprendem não só com o que lhes é diretamente ensinado mas desenvolvem ainda padrões de participação em comunidades de prática, apropriando-se progressivamente do discurso, dos saberes e saberes-fazer próprios de cada comunidade, dos seus recursos e até identidades (Miranda, 2007: 46).

Os processos de aprendizagem devem ser situados e isso possui relação com o nível de aproximação, de identificação entre aqueles que buscam conhecimento e o conteúdo que será conhecido. Quanto maior a distância, seja em termos de linguagem, elementos estéticos, valores e princípios, menor a probabilidade de o processo culminar em aprendizagem significativa. A dificuldade de situar a aprendizagem pode ser uma das questões relacionadas às altas taxas de evasão em instituições de ensino no país. Essa inferência é possível a partir do estudo de Rebouças, Almeida e Marinho (2024).

Para eles, "a rotina acadêmica implica uma série de adaptações na vida dos estudantes, como, por exemplo, as condições de deslocamento até a universidade, recursos para a participação em atividades específicas de cada curso" (Rebouças; Almeida; Marinho, 2024). Ao que parece, existe uma diferença entre a realidade dos estudantes no país e as condições de aprendizagem em instituições de ensino superior. Essa disparidade impossibilita a permanência dos estudantes por diversas razões. Muito embora os autores estejam ocupados do ensino superior, a evasão é um tema que atravessa todos os níveis de ensino no país e a dimensão do problema tem impulsionado questionamentos sobre a inclusão dos estudantes. A aprendizagem situada indica processos elaborados e implementados considerando as especificidades dos públicos.

A criação de uma plataforma de aprendizagem para empreendedorismo é sensível a alta aderência e consumo dos novos formatos de mídia. Em termos de experiência, o Pra>Frente Play se aproxima de um streaming com conteúdos diversos. Esse formato é facilmente identificado pelo público-alvo, por ser familiar.

Por diversos motivos, as pessoas podem apresentar dificuldade de compreender a linguagem de textos acadêmicos e conteúdos técnicos. Uma das estratégias da plataforma é o exercício de interpretação, com o uso de exemplos e expressões que representam a diversidade e as formas de expressão de empreendedores populares. A linguagem também é uma forma de situar a aprendizagem e torná-la significativa.

A dimensão colaborativa é orgânica (Miranda, 2007) no processo de desenvolvimento dos conteúdos do Pra>Frente Play. Os temas surgem de um processo de investigação das principais

dores dos empreendedores. Após esse levantamento que ocorre por meio de pesquisas, as informações são analisadas por uma equipe multidisciplinar, composta por professores, desing instrucional e analistas. Todo o processo de definição do mapa de conteúdos, o tema de cada vídeo, o roteiro dos vídeos, a linguagem usada, o cenário e a definição dos atores e atrizes são objetivo de negociação colaborativa. Isso faz com que todo o processo contenha mecanismos para identificar as visões e contribuições de profissionais distintos, além do público-alvo considerado central. Para os participantes, além dos vídeos, existem conteúdos em formatos diversos como o resumão, que é um documento de uma página com a síntese do vídeo, um podcast com bate-papo com um empreendedor ou empreendedora, e a missão, que é uma atividade prática para as pessoas exercitarem o que aprenderam.

Como se trata de uma plataforma, os momentos de troca ocorrem segundo uma lógica específica. Em caso de dúvidas ou para obter apoio na aplicação de um conteúdo ao negócio, a plataforma contém um botão dedicado ao acesso a figura do decolador. Essa pessoa é um empreendedor que se dispôs compartilhar conhecimento com os demais. A plataforma cria a mediação entre empreendedores e decoladores e as trocas ocorrem por whatsapp.

Eventualmente, são criados encontros virtuais chamados de "lives" para reunir a comunidade em debates sobre temas de interesse. Durante esse momento, o convidado ou convidada irá apresentar algumas informações sobre o tema e os empreendedores interagem com perguntas e sugestões.

Outra frente para inclusão produtiva foi realizada no âmbito da parceria junto a Novelis, com apoio da ANCAT - Associação Nacional dos Catadores – para empreendedores associados de cooperativas de reciclagem. A partir da customização da plataforma Pra>Frente Play com conteúdos exclusivos, foi possível sensibilizar os associados de Cooperativas de Catadores de Materiais Recicláveis sobre noções básicas de cooperativismo, saúde e segurança, direitos e deveres em cooperativas e parcerias de negócios na cadeia produtiva de materiais de recicláveis. Junto ao projeto piloto foram 464 cadastros na plataforma. Uma pesquisa realizada junto a esta base de empreendedores revelou que 74% destes se autodeclararam pardos/ pretos, 66% são do sexo feminino e tem mais de 31 anos. 65% dos empreendedores cadastrados via esta parceria recebiam no máximo 1 salário-mínimo. As informações da pesquisa revelaram ainda que a maior parte dos respondentes percebiam como o maior desafio a queda no valor dos materiais recicláveis. Em relação a plataforma, os respondentes avaliaram muito bem os conteúdos.

Destaca-se também a parceria entre a FDC e OIM, Agência da ONU para as Migrações, oferecendo aos migrantes uma oportunidade para desenvolvimento profissional, pessoal e integração na sociedade brasileira. Ao ajudá-los a criar e administrar seus próprios negócios, a iniciativa também contribui para o desenvolvimento da economia local, além reduzir o nível de precariedade que esses migrantes estão sujeitos ao chegar no Brasil sem nenhuma perspectiva econômica e social. A capacitação iniciou em Boa Vista (RR), com cerca de 100 venezuelanos, a maioria indígenas venezuelanos das etnias Warao, Kariña, Pemón e Eñepa que estavam em abrigos federais de Boa Vista (RR). As aulas aconteceram no espaço da Agência Adventista de Desenvolvimento e Recursos Assistenciais (ADRA), em Boa Vista (RR), equipada com

computadores para uso individual e com apoio dos monitores da OIM, que auxiliam com o cadastro na plataforma e eventuais dúvidas. Neste ano de 2024 o projeto será ampliado para migrantes de outros países, como CUBA, Colômbia e Argentina. As turmas acontecerão em Brasília (DF), Rio de Janeiro (RJ), Fortaleza (CE) e Conde (PB).

#### **4. Considerações Finais**

O objetivo desse estudo foi o de evidenciar as potencialidades do uso de uma tecnologia digital como meio de fomento à capacitação de uma parcela considerável da população brasileira. Para tanto, utilizou-se a análise de percepção de empreendedores populares cadastrados na base do Pra>Frente Play extraída por meio de um estudo de abordagem mista e revisão bibliográfica, como estratégias metodológicas.

O perfil predominante dos empreendedores cadastrados no Pra>Frente Play são mulheres em situação de vulnerabilidade social, negras, com idade entre 46 e 65 anos, possuem no mínimo o ensino médio completo, residem na região sudeste do país e possuem um negócio. As características encontradas se aproximam das percebidas em grupos desfavorecidos na sociedade brasileira.

As mulheres são as principais provedoras em muitas famílias, mas elas acumulam inúmeros desafios para obter renda. No mercado de trabalho, são acometidas por questões relacionadas à desigualdade no acesso às oportunidades e salarial. Algumas diferenças demográficas se somam aos fatores que impactam o acesso, como a etnia e a idade. Para muitas, o empreendedorismo é a forma de obter sua própria renda e construir uma realidade diferente. Em linha com esse panorama, diversas políticas públicas voltadas ao desenvolvimento socioeconômico têm sido criadas para amparar o empreendedorismo popular entre MEI's e empreendedores informais, como o Programa Acredita, lançado pelo Governo Federal em abril de 2024, que confere acesso à crédito com taxas acessíveis.

Ao que foi possível perceber, muitas pessoas se motivaram a empreender impulsionadas pela necessidade de sustento da família. Por mais que esse motivo seja forte, ele não é condição suficiente para obter sucesso nos empreendimentos. A falta de conhecimento básico sobre gestão e organização dos negócios é um fator importante para a maioria dos empreendimentos que fracassam nos primeiros anos de existência.

Com isso, proporcionar acesso aos conhecimentos relacionados ao empreendedorismo é uma iniciativa com potencial de mudança social. O Pra>Frente Play, unidade de análise deste estudo, pode ser considerada uma tecnologia educacional inclusiva, por proporcionar acesso virtual gratuito a conhecimentos relacionados ao empreendedorismo. Além disso, ela também pode ser considerada inclusiva, pois pode ser acessada a partir de qualquer dispositivo que possua acesso à internet. Ademais, os conteúdos possuem formato, dimensão e linguagem criados de acordo com as especificidades de empreendedores populares. Por fim, a plataforma também consegue proporcionar conhecimentos significativos por possibilitar os processos de

(re)construção, aprendizagem cumulativa, autorregulação, aprendizagem orientada por objetivos, situada e colaborativa.

A percepção dos empreendedores é a de que a plataforma é relevante e de que os conteúdos são práticos e válidos. A maioria deseja vender mais e deseja compreender como usar a internet para aumentar o fluxo de vendas. Entre os participantes, os cursos online compareceram como algo comum. Considerando o perfil demográfico em questão, é possível considerar que soluções educacionais virtuais proporcionam ao participante autonomia e flexibilidade para se dedicar à aprendizagem.

As ações aqui relatadas denotam a agenda em curso das estratégias de atração, engajamento e monitoramento por meio da Teoria de Mudança no Pra>Frente Play. No que se refere ao Pra>Frente Play, apesar de acompanharmos o engajamento dos empreendedores na plataforma, ainda se faz necessário mensurar de forma mais apurada os outcomes e o impacto das atividades realizadas. Isso indica uma necessidade do desenvolvimento de pesquisas e estratégias que possibilitem captar os efeitos das capacitações oferecidas, tendo em vista a avaliação do desenvolvimento das habilidades e competências dos empreendedores populares que participam do projeto. Além disso, é crucial implementar um sistema de acompanhamento contínuo de uma amostra dos participantes ao longo do tempo. Este acompanhamento permitirá captar a evolução da renda desses empreendedores, oferecendo uma visão mais clara dos resultados das iniciativas propostas, como também insights para aprimorar futuras intervenções e políticas públicas voltadas para o desenvolvimento de empreendedores populares.

Por fim, cabe ressaltar alguns desafios percebidos. O primeiro deles é o nível de engajamento, já que a maioria das pessoas se cadastram, mas não acessa todo o conteúdo disponível. A lógica da plataforma é de que cada pessoa busque os conhecimentos que mais façam sentido para sua realidade e o reflexo disso é justamente o de que nem todos irão interagir com todas as possibilidades ofertadas. Porém, esse processo é buscado, já que os conteúdos são complementares. Essa questão endereça o desafio de aprofundar mecanismos para escalar o acesso à plataforma junto ao público-alvo e promoção da efetividade. Essas ações podem ser beneficiadas por políticas públicas de combate à desigualdade, como o Programa Acredita, bem como a oferta de capital semente.

Os achados sugerem que a plataforma possui potencial estratégico para impulsionar o empreendedorismo, já que é uma tecnologia educacional inclusiva, capaz de gerar conhecimento significativo e pode ser distribuída a um grande contingente populacional. A criação de parcerias com outros órgãos públicos e privados, como as criadas com o BNDES, MBM, ANCAT (Associação Nacional dos Catadores) Novelis e OIM (Organização Internacional para as Migrações- ONU), pode ser um meio para ampliar a capilaridade, o alcance da plataforma e ampliar o engajamento dos empreendedores, em busca da diminuição das desigualdades e transformação social.

## Referências

- Alves, J. E. D. (2008). A transição demográfica e a janela de oportunidade. *São Paulo: Instituto Fernand Braudel de Economia Mundial*, 3.
- BNDES – Banco Nacional de Desenvolvimento. (2024). *BNDES: Identidade Institucional*, 22 mar. 2024. Disponível em: <https://encurtador.com.br/5w5Xv> . Acesso em 31 mai. 2024.
- Cardoso, C. A., Ferreira, V. A., & Barbosa, F. C. G. (2020). (Des) igualdade de acesso à educação em tempos de pandemia: uma análise do acesso às tecnologias e das alternativas de ensino remoto. *Revista Com Censo: Estudos Educacionais do Distrito Federal*, 7(3), 38-46.
- Castro, J. M., Lepchak, A., Ribeiro, F., & Gerigk, W. (2020). Fluxo de caixa e controles financeiros aplicados às microempresas. *Revista Conexão UEPG*, (16), 1-18.
- Chaves, W. R., Chen-Quesada, E., & García-Martínez, J. A. (2021). Inclusão na Educação: Uma revisão da literatura para gestão educacional. *Revista Innovaciones Educativas*, 23(35), 211-234.
- Custódio, P. (2024). Brasil tem 15,7 milhões de microempreendedores individuais. *Brasil 61*. Disponível em: <https://brasil61.com/n/brasil-tem-15-7-milhoes-de-microempreendedores-individuais-bras2411699>. Acesso em 26 ago. 2024.
- Daniels, J. S. (2002). “Foreword” in *Information and Communication Technology in Education: a curriculum for schools and programme for teacher development*. Paris: Unesco.
- Dourado, L. F.. (2007). Políticas e gestão da educação básica no Brasil: Limites e perspectivas. *Educ. Soc.*,100(28), 921-946.
- Fernandes, V. (2021). Reflexões sobre educação no mundo das TIC. *Ciência, inovação e ética: tecendo redes e conexões para a sustentabilidade*. Curitiba, SENAR AR-PR, 117-128.
- Global Entrepreneurship Monitor – GEM. (2021). *Global Entrepreneurship Monitor 2020/2021 Global Report*. London: Babson, 2021. Disponível em: <https://www.gemconsortium.org/file/open?fileId=50691> . Acesso em 18 jul. 2024.
- Globo Reporter. (2022). Brasil tem cerca de 40 milhões de trabalhadores na informalidade; saiba como empreendedores podem se formalizar e crescer. *G1*. Disponível em <https://g1.globo.com/globo-reporter/noticia/2022/09/17/brasil-tem-cerca-de-40-milhoes-de-trabalhadores-na-informalidade-saiba-como-empreendedores-podem-se-formalizar-e-crescer.ghtml>. Acesso em 26 ago. 2024.
- Guedes, D., & Almeida, A. M. P. (2022). Acessibilidade no ensino superior na modalidade remota para deficientes visuais: comparação entre Brasil e Portugal. *Revista EDaPECI*, 22(1), 6-23.
- Kenski, V. M. (2009). *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas: Papyrus.

Miranda, g. L.. (2007) Limites e possibilidades das TIC na educação. *Sísifo*, 3, 41-50.

OXFAN. (2024). *Desigualdade S.A.: como o poder das grandes empresas divide o nosso mundo e a necessidade de uma nova era de ação pública*. Reino Unido: Oxfan Internacional, 2024.

Rebouças, W. A. S.; Conceição, M. Y. A.; Costa, I. M.. (2024). O fenômeno da evasão estudantil no ensino superior. *Conexão ComCiência*, 1(4).

Reis, E. A.; Reis, I. A. (2002). Análise descritiva de dados. *Relatório Técnico do Departamento de Estatística da UFMG*, (1).

Santos, C. E. R.; Oliveira, L. P.; Herrera, V. A. S.; Silva, S.. (2021) A Acessibilidade digital em ambientes virtuais de aprendizagem: Uma revisão sistemática. *EAD em Foco*, 11(1).

Schlesinger, M. (2016). Fair Plan 9: Engineering Human Population to Help Safeguard Earth's Climate. *Atmospheric and Climate Sciences*, 2(6).

Schwartz, E.; Nogueira, V. M. R. (2000). Exclusão social: a desigualdade do século XX. *Ser Social*, 6, 95-118.

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. New York: Macmillan.

WID – World Inequality Database. (2023). What's new about wealth inequality in the world? *WID*, dec. 2023. Disponível em: <https://wid.world/news-article/whats-new-about-wealth-inequality-in-the-world/>. Acesso em 25 mai. 2024.