



DESTRUIÇÃO CRIATIVA NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA SEGUNDO A PERSPECTIVA DE SCHUMPETER

Carla Fonseca de Andrade Rodrigues¹

Henrique Ribeiro de Araujo²

Mônica Vieira da Silva³

Edione Teixeira de Carvalho⁴

Gisele Silva Lira de Resende⁵

RESUMO

O artigo foi elaborado através de pesquisa bibliográfica e tem como finalidade esclarecer o que é a Destruição Criativa, como ela acontece e quais as mudanças que ela pode causar na educação. O trabalho está dividido em duas etapas. A primeira etapa desenvolve a temática a partir da visão de Joseph Schumpeter, que está voltada ao empreendedorismo e ao capitalismo. Schumpeter defende a ideia de que as inovações são capazes de controlar o mercado econômico, criando um monopólio pelas grandes empresas. A segunda etapa trás a temática Destruição Criativa para o cenário educacional, propondo uma destruição no modelo educacional tradicional, inovando o sistema de ensino, desde a gestão escolar até o pedagógico. Aqui serão discutidos alguns impactos e benefícios do uso de tecnologias no ensino, mostrando as dificuldades enfrentadas pelos vários agentes presentes na educação e na inserção desses recursos na aprendizagem. O artigo aspira mostrar o porquê os professores resistem tanto a essa nova realidade e como a formação continuada pode ajudar a quebrar essa resistência. Iremos mostrar que a maioria das escolas não dispõe de equipamentos e quando dispõe não possuem profissionais capazes de manuseá-los. Portanto concluímos que para promover a destruição criativa dentro da educação o professor precisa adotar um perfil de pesquisador e ter formação continuada voltada à temática.

Palavras-chave: Destruição Criativa, Inovação, Educação.

INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo que está em constante transformação. O desenvolvimento tecnológico e as grandes inovações no mundo científico têm se tornado cada vez mais veloz,

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Ensino, Associação ampla IFMT-UNIC. E-mail: carlabiofonseca@gmail.com.

² Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Ensino, Associação ampla IFMT-UNIC. E-mail: pastorhenrique@uol.com.br.

³ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Ensino, Associação ampla IFMT-UNIC. E-mail: monicaconq@hotmail.com.

⁴ Orientadora: Doutora em Ciências Pedagógicas pela Universidad Central Marta Abreu de Las Villas - Cuba (2007), revalidado no Brasil pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professora do Mestrado em Ensino do IFMT parceria com o Grupo KROTON. edione.carvalho@svc.ifmt.edu.br.

⁵ Co-orientadora: Pós-Doutorado em Educação e Saúde pela UFMT/CUA. giselelira.gl@gmail.com.



ao ponto de não conseguirmos acompanhá-los. Essas inovações em todos os setores resultam em uma temática bastante discutida e ainda gera divergências de opiniões, se tornando objeto de estudo de vários pesquisadores.

Joseph Schumpeter foi um dos vários estudiosos que no início do século XX, desenvolveu várias pesquisas relacionando a inovação com o modelo capitalista no início da revolução industrial. Esse trabalho está dividido em duas etapas. A primeira faz uma análise do conceito de destruição criativa defendido pelo economista austríaco Joseph Schumpeter, quais os pontos positivos e negativos trazidos por essas inovações tecnológicas para o cenário econômico e para a sociedade, pois segundo a teoria de Schumpeter o modelo capitalista difundido se baseia para explicar tal fator.

Na segunda etapa voltamos à destruição criativa para o sistema educativo, como uma ruptura do ensino tradicionalista para um sistema de ensino inovador que leva em consideração a realidade do aluno, tornando-o protagonista na construção do conhecimento e assim preparar o mesmo para a vida em sociedade e para o mercado de trabalho. Para tal artigo o principal objetivo é debater a utilização de novas estratégias de ensino por meio do uso de tecnologias na Educação e investigar como essas tecnologias de informação e comunicação estão auxiliando os professores diante do processo de aprendizagem e como os mesmos podem introduzir esses recursos didáticos em seu auxílio.

A Educação tem um novo desafio pela frente, o de utilizar essas novas ferramentas de ensino e descobrir a melhor forma de utilizá-las, fazendo com que elas tenham a finalidade de tornar as aulas mais dinâmicas e criativas. Refletir sobre o uso das novas tecnologias para a melhoria dos processos de ensino e de aprendizagem se tornou uma temática dentro de todas as unidades de ensino, uma vez que a simples utilização de um ou outro equipamento tecnológico não pressupõe um trabalho educativo pedagógico.

A metodologia utilizada na elaboração deste trabalho foi pesquisa bibliográfica em livros, artigos e trabalhos relacionados à temática. Existe uma vasta literatura relacionada à destruição criativa voltada ao empreendedorismo e ao setor econômico, no entanto não foi encontrada nenhuma publicação sobre a temática relacionando-a a educação. A segunda etapa do trabalho foi elaborada através dos conceitos descritos na primeira etapa e pesquisas relacionadas ao cenário educacional no país.



METODOLOGIA

Segundo Andrade (1999), pesquisa é o conjunto de procedimentos sistematizados, baseados em raciocínio lógico, na busca de soluções para os problemas nas diversas áreas, utilizando metodologia científica. É o desenvolvimento efetivo de uma investigação bem planejada, feita e redigida seguindo as normas metodológicas provenientes da ciência. Usualmente, a pesquisa surge de uma dúvida, que por sua vez leva à formulação de um problema que deverá ser resolvido por meio da utilização de um método científico.

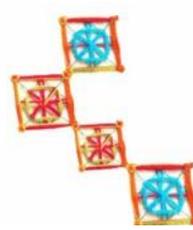
O artigo é de natureza aplicada. Appolinário (2011, p. 146), coloca que a pesquisa aplicada é utilizada para “resolver problemas ou necessidades concretas e imediatas”. Quanto à abordagem, a pesquisa pode ser classificada como qualitativa, pois pretendemos provocar os autores da educação no sentido de que façam uma reflexão quanto às metodologias utilizadas por eles em sala de aula. Segundo Gil (2008), essa abordagem proporciona melhor compreensão do problema, pois pode gerar hipóteses e fornecer elementos para a construção de instrumentos de coleta de dados.

A metodologia utilizada na elaboração deste trabalho foi pesquisa bibliográfica. Segundo Boccato (2006), a pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação.

DESTRUIÇÃO CRIATIVA NA VISÃO DE SCHUMPETER E NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA

Destruição Criativa na visão de Schumpeter

Coabitamos em um mundo globalizado no qual a tecnologia se desenvolve em tempo recorde. A velocidade com que tudo se inova propicia a introdução de novas formas de entregar produtos e serviços de mais qualidade em um tempo bem menor. Atualmente a



praticidade se tornou uma grande vantagem para um bom empreendedor. Inovar significa buscar uma nova oportunidade, trazer novas soluções para o cliente. A inovação faz com que as pessoas saiam da sua zona de conforto a procura de algo que revolucione o mercado.

Mas para isso o empreendedor precisa ter um conjunto de habilidades, e correr riscos calculados é uma delas, pois o produto que deseja inovar pode ou não aumentar a competição no mercado. Um bom empreendedor precisa ter a capacidade de inovar e buscar oferecer a sua clientela mais praticidade, ele precisa colocar em prática ideias criativas e buscar ganhar escala rapidamente, ele deve buscar estar sempre à frente de seus concorrentes, e isso hoje, com a corrida tecnológica, que vivemos está ficando cada vez mais difícil para os pequenos empreendedores. (SCHUMPETER, 1988).

Geralmente investir em propostas inovadoras demandam muito recurso financeiro e por isso o retorno precisa ser rápido. Quando um empreendedor resolve substituir algum tipo de tecnologia ou produto dando lugar a algo inovador, chamamos de destruição criativa. Para Schumpeter (1988), o ato de inovar caracteriza a Destruição Criativa, pois o empreendedor precisa destruir um produto para lançar outro no mercado.

Schumpeter (1988), defendia a ideia de que a competição pode vir de qualquer lugar, e que é muito importante saber isso, pois enquanto você pode acreditar que está sozinho num mercado ou que tem muita superioridade nele, um produto completamente diferente do seu pode estar roubando seus clientes. Portanto o empreendedor deve estar atento às novas tendências do mercado e nunca deixar de inovar seus produtos ou serviços. Schumpeter acredita que o capitalismo precisa de estratégias inovadoras para sobreviver.

[...] que revoluciona incessantemente a estrutura econômica a partir de dentro, destruindo incessantemente o antigo e criando elementos novos. Este processo de destruição criadora é básico para se entender o capitalismo. É dele que se constitui o capitalismo e a ele deve se adaptar toda a empresa capitalista para sobreviver. (SCHUMPETER, 1961, p. 110).

O capitalismo é representado por um processo de inovação constante, e depende da destruição criativa, onde o consumidor é o ser mais importante no mercado econômico, pois o mesmo deve ficar satisfeito com o produto que deseja levar. Algumas inovações têm o poder de abalar as estruturas econômicas e institucionais de empresas, indústrias, setores inteiros até mesmo o sistema econômico, causando grandes revoluções. (SCHUMPETER, 1961).

Essas revoluções não são permanentes, num sentido estrito; ocorrem em explosões discretas, separadas por períodos de calma relativa. O processo, como um todo, no entanto, jamais para, no sentido de que há sempre uma revolução ou absorção dos resultados da revolução,

ambos formando o que é conhecido como ciclos econômicos.
(SCHUMPETER, 1961, p. 110).

Geralmente esses ciclos econômicos podem provocar fortes mudanças no setor econômico de uma indústria, setor ou todo um mercado, afetando também o social e o institucional. Na visão de Schumpeter (1988), as empresas inovam em busca de lucros, e geralmente as grandes ideias partem de grandes empresas, pois as mesmas dispõem de um grande capital, isso tudo gera um monopólio comercial, o que podemos ver claramente nas empresas de telecomunicação e aparelhos eletrônicos.

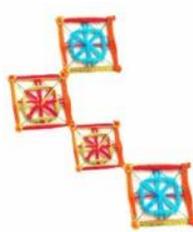
Destruição Criativa na Educação

Diante de tantas indagações no cenário da educação, qual o papel a escola tem na vida dos alunos? Como fazer com que a aprendizagem vá além da sala de aula? Esses questionamentos nos levam a refletir sobre a importância do professor, da escola, frente à aprendizagem significativa, e na busca da autonomia do aluno no aprender. De acordo com Morais “Para que serve uma sala de aula se não for capaz de nos transportar além da sala de aula?” (MORAIS, 2009, p. 15).

Como podemos observar, o mundo está sempre em transformação. E a escola deve estar sempre conectada às mudanças que ocorrem ao seu redor. O processo educacional também precisa passar pelo processo de destruição criativa, pois necessita passar por uma inovação. Não podemos mais continuar oferecendo aos nossos alunos aquele ensino metódico e puramente mensurável, no qual o professor detinha todo o conhecimento, a famosa escola tradicional. Atualmente a escola tem uma função socializadora e deve formar cidadãos críticos e autônomos, capazes de serem inseridos no mercado de trabalho.

O debate sobre os impactos sociais das TIC no sistema educacional não é recente e tem alimentado o fortalecimento de uma agenda para as políticas públicas no campo da educação. Inicialmente focados no provimento de infraestrutura de acesso, os programas de fomento ao uso das TIC no âmbito escolar têm como ponto de partida uma expectativa de profundas mudanças nas dinâmicas de ensino-aprendizagem – sobretudo na busca pela transformação das práticas pedagógicas e por um aumento do desempenho escolar. (BARBOSA, 2014, p. 27).

No entanto, é preciso desmistificar a cultura do ensino, e pensar na educação de uma forma diferente, em que se valorize a criatividade e os conhecimentos que o aluno possui. É necessário fazer uma reflexão da prática educativa enquanto educadores e aceitar que tais



mudanças não ocorrem somente pela incorporação de novos paradigmas de comportamentos da sociedade. Então porque não auxiliar o aluno a alcançar seu potencial máximo, aproveitando todos os benefícios educativos que podemos oferecer?

Para Libâneo (2007, p. 309), “o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”. Assim, a escola deve se adaptar à realidade do aluno e buscar atender as necessidades do mesmo como ser social.

Inovar o processo educacional não é tarefa fácil, nem acontece da noite para o dia. A destruição criativa no processo educacional não vai ter resultados imediatos, no entanto esses resultados irão acontecer de acordo com que a inovação vai sendo aceita por todos os segmentos da comunidade escolar.

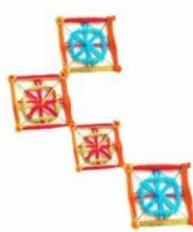
A maioria das pessoas pode pensar que a destruição criativa dentro do ambiente escolar seria equipar os prédios com recursos tecnológicos e os professores ministrarem suas aulas com o auxílio dos mesmos. Mas não, ele pode promover essa destruição apenas mudando a metodologia de suas aulas, usando a criatividade e tornando suas aulas significativas e atrativas.

Para nós, professores, essa mudança de atitude não é fácil. Estamos acostumados e sentimo-nos seguros com o nosso papel de comunicar e transmitir algo que conhecemos muito bem. Sair dessa posição, entrar em diálogo direto com os alunos, correr risco de ouvir uma pergunta para a qual no momento talvez não tenhamos resposta, e propor aos alunos que pesquisemos juntos para buscarmos resposta – tudo isso gera um grande desconforto e uma grande insegurança. (MASETTO, 2000, p. 142).

Segundo Masetto (2000), a mediação pedagógica significa a atitude, o comportamento do professor que se coloca como um facilitador, incentivador e motivador da aprendizagem, ou seja, uma ponte móvel entre o aprendiz e sua aprendizagem que ativamente contribui para que o aprendiz chegue aos seus objetivos.

O professor tem o papel de interventor nesta nova forma de ensino, dando o suporte necessário ao aluno, incentivando sua criatividade e capacidade de inovar, preparando-o para a vida em sociedade. Educar, portanto, não pode implicar tão somente transmissão de informações, assegurando que elas sejam retidas na memória para serem utilizadas em outras oportunidades, uma vez que, a qualquer momento, elas poderão deixar de ser importantes e significativas.

Fazem-se necessárias mudanças no sistema de ensino, pois essas mudanças não dependem apenas dos profissionais da educação e sim de grandes reformulações nas políticas



públicas, e estudos que estão relacionados aos avanços da qualidade do processo educacional, pois, entendemos que a educação é uma prática social que se concretiza em um contexto histórico cultural, político e econômico, que possui em seu escopo uma concepção de sujeito, de vida e sociedade.

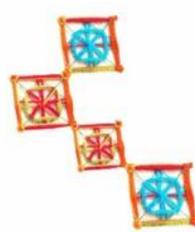
No ano de 2020, a necessidade de se promover a destruição criativa no sistema educacional, ficou ainda mais evidente aos olhos da sociedade. Os professores que ainda apresentavam um perfil tradicional, sempre resistente às mudanças, tiveram que inovar seu estilo de dar aulas, utilizando novas metodologias de ensino. No contexto da educação devido à pandemia do Covid 19, tive-se que reinventar a forma de dar aulas, ou seja, o sistema presencial foi substituído por aulas remotas, aulas em tempo real, utilizando algum dispositivo que possua internet, ou gravadas nos horários de aula. Parte da comunidade escolar, professores, gestores, alunos e os pais se viram obrigados a aderir essa nova forma de ensino.

O novo cenário educacional trouxe muitas incertezas, e com elas a esperança de uma educação inovadora capaz de ir além dos muros da escola, alcançando dessa forma novos horizontes. A escola está vivenciando uma nova era, a era digital, a visão futurista que tínhamos antes se torna uma realidade. A respeito deste contexto, Tardif argumenta que:

A personalidade do professor é um componente essencial de seu trabalho. Vamos chamá-lo de trabalho investido ou vivido, indicando, com essa expressão, que um professor não pode “só fazer seu trabalho”, ele deve também empenhar e investir nesse trabalho o que ele mesmo é como pessoa. (TARDIF, 2002, p. 141).

Neste contexto de tanta relevância, a formação continuada contribui de forma significativa para o desenvolvimento do conhecimento profissional do professor, por permitir a aproximação entre os processos de mudança no contexto da escola. Os recursos didáticos também são de grande importância para o processo de ensino dos alunos, pois possibilita uma aprendizagem significativa. Diante da significação dos recursos didáticos para o processo de ensino, o professor deve ser criativo e pesquisador, devendo auxiliar o aluno a pensar, utilizando a criatividade e a imaginação como recurso próprio. Libâneo (1994), coloca que a escolha destes recursos depende dos objetivos da aula, dos conteúdos específicos, das características dos alunos quanto à capacidade de assimilação, conforme idade e nível de desenvolvimento mental. Cerqueira e Ferreira (2007, p. 01) definem como recursos didáticos:

[...] são todos os recursos físicos, utilizados com maior ou menor frequência em todas as disciplinas, áreas de estudo ou atividades, sejam quais forem as 13 técnicas ou métodos empregados, visando auxiliar o educando a realizar sua aprendizagem mais eficientemente, constituindo-se num meio para facilitar, incentivar ou possibilitar o



processo ensino-aprendizagem. (CERQUEIRA E FERREIRA, 2007, p. 01).

Diante disso pode-se dizer que recursos didáticos são ferramentas que o professor utiliza durante a suas aulas, e estas possibilitam uma maior compreensão dos alunos em relação ao conteúdo aplicado. Segundo Moran (2012), o professor é mais importante do que nunca nesse processo de inclusão da internet na educação, portanto ele precisa se aprimorar nessa tecnologia para introduzi-la na sala de aula, no seu dia a dia. Continuaremos a ensinar e a aprender pela palavra, pelo gesto, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão, mas agora também pelo computador, pela informação em tempo real, pela tela em camadas, em janelas que vão se aprofundando à nossas vistas.

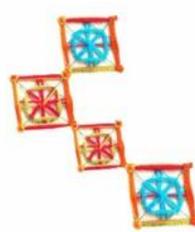
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante de todas essas mudanças que estão ocorrendo na educação nota-se que é necessário que haja uma destruição criativa no universo educacional. Para que isso aconteça o professor precisa se atualizar, ele precisa inovar, adotar um perfil de pesquisador e buscar junto aos vários recursos disponíveis na escola, novas metodologias de ensino. A equipe gestora necessita dar subsídios para que o professor possa inserir essas novas tecnologias educacionais em suas práticas.

Sabendo da importância da incorporação dessas tecnologias educacionais, é essencial que a escola busque promover a criação de ambientes colaborativos de aprendizagem, buscando a construção do conhecimento e articulações entre as áreas administrativa e pedagógica da escola fazendo com que a educação seja o eixo central na vida escolar do aluno e que a mesma transcenda para além dos muros da escola.

Para Moran (2007), a modificação na educação, depende de alguns fatores: em primeiro lugar, há professores maduros, intelectuais e emocionalmente, pessoas curiosas, entusiasmadas, abertas, que saibam motivar e dialogar. Ressalta, ainda, que o educador autêntico é humilde e confiante. Mostrar o que sabe e, ao mesmo tempo, estar atento ao que não sabe, ao novo.

O professor precisa assumir uma postura pesquisadora, que busca novas formas de ensinar, independente dos recursos didáticos que a escola possui, lembrando que esses recursos são importantes, mas professor pode inovar suas aulas utilizando os recursos que a escola dispõe, o novo não significa necessariamente utilizar recursos caros, ele pode estar acessível nas escolas públicas.



Diante desse cenário, a escola tem um papel importante na vida do aluno, pois, é por meio das evidências vivenciadas que o educando torna-se capaz de desenvolver suas habilidades, construir aprendizagem e obter conhecimento, sendo ele um ser pensante no contexto social, rompendo os paradigmas que o impossibilita de se sentir parte de uma sociedade.

Torna-se evidente a necessidade da formação continuada dos profissionais da educação, proporcionando um ambiente onde os saberes e práticas vão se resignificando, em busca de um espaço de produção de novos conhecimentos, de repensar e refazer a prática do professor, da gestão diante das novas habilidades e competência a serem desenvolvidas pelo docente. Já se sabe que o uso dos recursos didáticos, se bem utilizados, podem beneficiar o trabalho pedagógico na escola, trazendo propostas dinâmicas para que a construção do saber se torne prazerosa e estimulante.

Nesse contexto vivido de tamanha relevância, observa-se a necessidade de implementar novas Políticas Públicas, a fim de desenvolver ações para incorporação de práticas metodológicas com o intuito de apropriar-se de aparato tecnológico em prol a qualidade de ensino.

Todavia as transformações nas formas de comunicação e de intercâmbio de conhecimentos demandam uma reformulação das relações de ensino e aprendizagem. Como educadores, precisamos então começar a pensar no que realmente pode ser feito a partir da utilização dessas novas práticas metodológicas.

Diante disso, o profissional da educação deve estar preparado para enfrentar esses novos desafios e buscar de várias formas estratégias de ensino, para levarem todos esses recursos didáticos para a sala de aula. Para isso é necessário informações e saberes, de orientação, de aprender a aprender. É necessário fazer desses recursos um parceiro, pois somente assim teremos uma educação de qualidade, onde os alunos possam utilizar os conhecimentos adquiridos dentro da escola no seu cotidiano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No percurso dos estudos realizados pode-se chegar à conclusão que inovar faz parte da história do ser humano. Considerando o conceito de destruição criativa no cenário educacional, percebemos que a educação precisa passar por um processo de inovação, deixando de ser uma escola tradicional para inovar, possibilitando assim que os alunos se



tornem protagonistas do processo de ensino, preparando os mesmos para uma sociedade competitiva, onde a criatividade se sobressai.

Fica explícito que as ferramentas educacionais devem ser utilizadas como instrumentos que auxiliam na aquisição de conhecimento, devendo o professor introduzir na vida escolar dos alunos sempre que preciso, orientando os educandos e conduzindo ao processo de construção de aprendizagem, sendo o professor, mediador de todo o saber docente.

Portanto, educar não pode implicar tão somente transmissão de informações, mas deve ir além, assegurando que o conhecimento crie oportunidades ao educando, proporcionando transformações significativas durante o processo educativo, tornando o aluno autônomo capaz de compreender os avanços e retrocessos do seu contexto educativo e laboral.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. M. Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação. 4ª Ed. São Paulo: **Atlas**, 1999.

APPOLINÁRIO, F. Dicionário de Metodologia Científica. 2. ed. São Paulo: **Atlas**, 2011. 295p.

BARBOSA A. F. (coord). Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC Educação 2013. 2014. Disponível em: http://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_DOM_EMP_2013_livro_eletronico.pdf. Acessado em: 10 de julho de 2020.

BOCCATO, V. R. C. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. **Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo**, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.

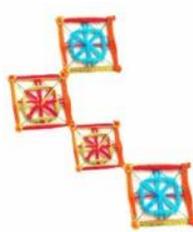
CERQUEIRA, J. B.; FERREIRA, E. M. B. Recursos Didáticos na Educação Especial. Instituto Benjamin Constant, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <http://www.ibc.gov.br/?itemid=102>. Acesso em 20 de julho de 2020.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: **Atlas**, 2008.

LIBÂNEO, J. C. Educação escolar: políticas, estrutura e organização. 5.ed. São Paulo : **Cortez**, 2007.

_____. Didática. São Paulo: **Editora Cortez**, 1994.

MASETTO, M. T. Mediação Pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: **Papirus**. 2000, p. 133-173.



MORAIS, R. Sala de aula que espaço é esse? 22ª ed. Campinas, São Paulo: **Papirus**, 2009.

MORAN, J. M. A Educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: **Papirus Editora**, 2007.

MORAN, J. M.; MASSETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediações pedagógicas. Campinas, SP. **Papirus**, 2012.

SCHUMPETER, J. A. Capitalismo, Socialismo e Democracia. Editado por George Allen e UnwinLtd., traduzido por Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: **Editora Fundo de Cultura**, 1961. .

_____ A teoria do desenvolvimento econômico. São Paulo: **Nova Cultural**, 1988.

TARDIF, M. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis: **Vozes**, 2002.