

## Resenha Bibliográfica

---

▪ Roseli da Silva\*

▪ Natália Nunes Bastista-Ferreira\*\*

BECKER, William E.; WATTS, Michael; BECKER, Suzzane R. (Ed.). *Teaching Economics: more alternatives to chalk and talk*. Cheltenham-UK: Edward Elgar Publishing Limited, 2006. 225 p.

O objetivo geral do livro é facilitar o trabalho de economistas acadêmicos que querem encontrar novas maneiras de ensinar Economia. Para tanto, apresenta e discute técnicas didáticas alternativas ao método tradicional de ensino, popularmente conhecido como “cuspe e giz”, que propiciem uma maior eficiência no processo de ensino-aprendizagem, engajando os estudantes de maneira efetiva. No prefácio da obra, os editores, William Becker, Professor de Economia da Universidade de Indiana e editor do *Journal of Economic Education*; Michael Watts, Professor de Economia do Centro para Educação Econômica, da Universidade de Purdue e Editor Associado do *Journal of Economic Education*, e Suzzane Becker, Editora Assistente do *Journal of Economic Education*, afirmam que os livros sobre ensino de Economia estão na moda e que eles (W. Becker e M. Watts) anteciparam esta tendência ao publicarem em 1998, pela mesma editora, o primeiro volume do atual trabalho, esclarecendo que o volume de que trata esta resenha não é uma nova edição do anterior, mas, sim, uma sequência, por trazer extensões e novos colaboradores, assim como uma atualização de tópicos tratados anteriormente, mas agora escritos por outros autores, dentre os quais Avinash Dixit, Willian Greene e Peter Kennedy.

O livro é composto por onze capítulos que tratam explicitamente do uso de novas técnicas didáticas, principalmente voltadas para introduzir os princípios básicos de Economia, seja para carreiras outras, seja para os primeiros cursos da formação do economista. Uma ênfase bastante grande é dada à aplicação de jogos que, além de ser o foco explícito do terceiro capítulo, também aparece no capítulo primeiro

---

\* Departamento de Economia, Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo (FEA-RP/USP). E-mail: roselsilva@fearp.usp.br.

\*\* Departamento de Economia, Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo (FEA-RP/USP). E-mail: nbatista@fearp.usp.br.

Endereço para contato: Av. Bandeirantes 3.900 – Monte Alegre – Ribeirão Preto – SP. CEP 14040-905.

dedicado ao ensino de teoria dos jogos, bem como no quinto capítulo, que trata de técnicas de aprendizado ativo. O quê e como ensinar princípios de macroeconomia moderna com rigor de pensamento, mas dispensando o aparato algébrico e gráfico, é a discussão apresentada no capítulo sexto. O estudo de métodos quantitativos pode ser motivado por meio dos trabalhos dos laureados com Prêmio Nobel de Economia, sendo que o décimo capítulo trata deste tema. O livro se encerra com um capítulo sobre métodos de avaliação do aprendizado, que, afinal, também fazem parte da metodologia didática adotada pelo professor. Destacamos como pontos fortes da obra as referências bibliográficas específicas para cada capítulo e a praticidade da lista de dicas, denominada “*do’s and don’ts*”, que trazem indicações importantes e iluminam o caminho dos que se aventurarem a inovar, aplicando algumas das técnicas propostas no livro. A exposição das experiências didáticas de diversos autores é, ao mesmo tempo, interessante, mas implica sobreposição parcial de conteúdo em alguns capítulos, o que torna a leitura menos produtiva e pode ser apontada como um ponto fraco da obra.

A próxima seção apresenta os capítulos considerados mais significativos no sentido de propiciarem um início de discussão sobre nossa prática didática. Inovar, necessariamente, implica custos pessoais para o docente que, no caso brasileiro, muitas vezes conta com pouco ou nenhum apoio institucional, com baixo nível de utilização de tecnologia dentro e fora da sala de aula e lida com um número de alunos por turma, em geral, mais elevado que nos países de origem dos autores dos capítulos do livro em questão. Ao final, reservamos um espaço para algumas considerações.

## 1 Alternativas ao “Cuspe e Giz” em Destaque

Os dois primeiros capítulos do livro dedicam-se ao uso de jogos em sala de aula como método de ensino em Economia. No primeiro deles, Avinash Dixit expõe sua experiência no ensino de teoria de jogos em cursos introdutórios de Economia na Universidade de Princeton<sup>1</sup> e, no segundo capítulo, Denise Hazlett (Whitman College) mostra ganho no uso desta ferramenta para o ensino, no que diz respeito ao engajamento dos alunos no processo de aprendizado.<sup>2</sup>

No seu capítulo, Dixit mostra um posicionamento considerado por ele próprio como radical quanto ao ensino de Economia: os cursos introdutórios devem ser ba-

1 Junto com Susan Skeath, da Universidade de Wellesley, a experiência de ensino, nos cursos introdutórios, transformou-se no livro texto *Games of strategy*. New York: W. W. Norton, 2009.

2 Devido a sua recente disseminação como método de ensino em cursos de graduação, a literatura econômica especializada ainda não possui um consenso quanto à validade deste método para melhorar o desempenho dos alunos. Para uma resenha desta literatura no caso de cursos introdutórios de Microeconomia, veja Emerson e Taylor (2004).

seados exclusivamente em teoria dos jogos precedendo qualquer curso de Micro ou Macroeconomia. Sua visão é que a exposição dos alunos ao pensamento estratégico colabora para a percepção intuitiva de conceitos econômicos mais relevantes. Além disso, este contato inicial deve utilizar exemplos básicos de escolhas estratégicas cotidianas com as quais os alunos se deparam, e não situações teóricas como duopólio de Cournot. Para o autor, a vantagem comparativa do curso de teoria dos jogos deveria ser mais bem utilizada por nós, professores. Ao nos atermos no formato abstrato do assunto, deixamos passar uma ótima oportunidade de conquistar o interesse dos alunos. Dentre seus conselhos para aqueles que utilizam jogos em sala de aula, destacamos que nem sempre é preciso aplicar um jogo em que todos os alunos participem. Segundo Dixit, ao assistir aos colegas jogando, também se aprende.

No capítulo 2, Hazlett utiliza o exemplo clássico de jogo de leilão duplo<sup>3</sup> para pontuar a importância didática do uso de experimentos, e indica fontes já notoriamente conceituadas sobre o assunto.<sup>4</sup> Os apontamentos de Hazlett indicam que a eficácia dos jogos, como método pedagógico, requer que, além da sua simples aplicação, o professor utilize os dados gerados para uma profunda discussão com os alunos. No decorrer do curso, o professor pode recorrer à experiência do jogo para continuar aprofundando outros conceitos.

A autora aponta que, para os jogos em sala de aula, vale a mesma regra fundamental dos experimentos de pesquisa econômica: a existência de incentivos. Em cursos em que uma parte razoável dos conceitos será transmitida através da aplicação de jogos, é natural que os ganhos sejam computados por meio de pontos que comporão a média do aluno no curso.

Dentre os “*do’s and don’ts*”, referentes a ambos capítulos, pontuamos: a clareza das instruções é muito relevante para o sucesso do jogo,<sup>5</sup> a discussão com os alunos deve ocorrer logo após a finalização do jogo ou o mais breve possível (na mesma aula ou no início da próxima); a avaliação do curso deve conter questões que abordem o que os alunos aprenderam a partir dos jogos e, em um jogo de leilão duplo, não vale a pena insistir na aplicação de muitos períodos para produzir uma amostra de dados perfeita quando os alunos já perceberam que o preço convergiu para o equilíbrio.

O sexto capítulo do livro, assinado por Peter Kennedy (Universidade Simon Fraser), é dedicado à discussão sobre qual conteúdo e metodologia adequados para um curso

3 Para análises mais detalhadas sobre o uso de jogos em sala de aula, ver Holt e McDaniel (1998) e Holt (1999).

4 Tais como periódicos, *sites* de suporte à execução da atividade didática, como também programas voltados especificamente para inovações na área de ensino em Economia. Ver: <<http://www.marietta.edu/~delemeeg/games/> e <http://people.virginia.edu/~cah2k/>>.

5 Nossa experiência na área indica que tanto a parte das instruções quanto a da determinação do peso dos ganhos dos jogos na média dos alunos merece atenção especial.

de Macroeconomia básica, voltado para, principalmente, estudantes que não serão economistas e que precisam ter, de forma eficiente e prática, um conhecimento de como funciona o mundo real, em termos de Macroeconomia moderna. Dada a reconhecida complexidade de tal tarefa, o autor parte da premissa de que ela deva ser realizada de forma a assegurar que os estudantes se lembrem de um pequeno número de conceitos macroeconômicos importantes e saibam como esses conceitos podem ser usados para compreender a macroeconomia que eles provavelmente encontram depois que deixam a escola.<sup>6</sup>

A idéia fundamental é ensinar ideias, não técnicas. Pensar como economista requer pensamento claro e rigoroso, mas isso não necessariamente envolve gráficos ou matemática. Nesse sentido, o autor chama a atenção para nossa resistência à mudança, acostumados que somos a utilizar instrumental gráfico e análise algébrica para ensinar Macroeconomia, ou Economia em geral, e que tendem a associar a mudança na natureza do curso proposta com uma perda em termos de pensamento rigoroso. Além disso, ressalta que a seleção do conteúdo essencial também se torna uma tarefa difícil, uma vez que os livros-texto de princípios de economia apresentam um caráter enciclopédico, que expressa a busca dos autores em maximizar as vendas, não a aprendizagem dos estudantes iniciantes.

Dentre os “*do's and don'ts*” mais interessantes deste capítulo, destacamos: conte histórias verbais simples, sintetizadas em fluxogramas; peça que os estudantes encontrem notícias curtas na mídia que sejam bons exemplos dos conceitos macroeconômicos estudados; considere iniciar o curso com o modelo keynesiano simplificado, em vez da tradicional discussão de mensuração do produto, do nível de preços e do emprego – questões de mensuração são importantes, mas não são representativas do resto do curso, que tende a ser mais conceitual e lógico.

O uso de tecnologia computacional, para além do *e-mail* e sítios da rede de internet, tema do sétimo capítulo, ainda é escasso entre professores de Economia, e poucos utilizam atividades mais complexas baseadas em computador ou inovações didáticas como técnicas de aprendizado ativo ou como autoavaliação *on-line*, em geral porque tais atividades impõem um elevado custo pessoal para o próprio professor. Os autores, Kim Sosin (Universidade de Nebraska – Omaha) e William Golfe (Universidade Estadual de Nova Iorque) revisam a literatura que busca avaliar se o uso de tecnologia representa um grande passo para a educação e se auxilia os professores a serem mais efetivos e eficientes em seus trabalhos, alterando, inclusive, seus papéis no processo de aprendizagem. Os resultados não são conclusivos, mas os autores citam, como exemplo, o uso das “apresentações em PowerPoint e conversa”,

<sup>6</sup> Essa proposta também se encontra em outros textos sobre o ensino da Macroeconomia moderna, tais como Taylor (2000), Walsh (2002) e Romer (2000).

em substituição ao “cuspe e giz”, como tendo efeito negativo na *performance* dos estudantes. Os autores sugerem algumas boas práticas para ensinar com tecnologia, tais como jogos e simulações em computador (apresentados no capítulo três); o uso de *blogs*, que, se utilizados sabiamente e com cuidado, propiciam uma vivacidade ao curso de uma maneira que poucas tecnologias poderiam fazer.

Dentre as recomendações de “*do's and don'ts*”, destacamos: ajudar os estudantes a avaliar a informação *on-line*; não sobrecarregar os estudantes com informação *on-line*; não desconsiderar os custos de aprendizado a si próprio ante os benefícios de desenvolver novos usos de tecnologia ou novas abordagens pedagógicas.

Uma inovação didática muito interessante é apresentada no décimo capítulo, em que os autores, Becker e Greene, ambos com larga experiência no ensino de métodos quantitativos, propõem o uso de trabalhos de Prêmios Nobel desta área como material motivacional. Argumentam que temas importantes e modernos podem ser introduzidos de forma simples, contribuindo para que os estudantes compreendam os princípios subjacentes da estatística, em vez de regurgitarem regras básicas e fórmulas de probabilidade, ou mesmo reproduzirem receitas de bolo para estimação e teste de hipóteses, hoje comuns nas centenas de livros-texto disponíveis para ensino de Estatística e Econometria. O trabalho dos premiados com Nobel pode ser usado para reforçar a compreensão dos estudantes e atualizá-los em tópicos como probabilidade, teoria da decisão e incerteza, teste de hipótese, regressão à média, técnicas de variáveis instrumentais, modelagem de escolha discreta e análise de séries temporais.

O livro termina com um capítulo que reflete sobre os métodos de avaliação que geralmente aplicamos aos nossos alunos. Profissionalmente, apesar de termos competências específicas para desempenhar vários tipos de avaliação de políticas econômicas, raramente refletimos sobre como avaliamos nossos próprios alunos. Gastamos um tempo não desprezível preparando aulas tradicionais, atualizando a bibliografia utilizada, mas, muitas vezes, esquecemos o papel essencial da avaliação. Geralmente, não associamos a avaliação ao trajeto didático do curso e desconsideramos que elas também podem instruir-nos a ensinar melhor.

Willian Walstad (Universidade de Nebraska – Lincoln) pontua dez sugestões de como os professores podem verificar se os alunos realmente aprenderam determinados conteúdos. Dentre todas as sugestões, uma delas chamou a atenção pela criatividade: peça aos seus alunos que forneçam questões que poderão ser utilizadas na avaliação de conteúdo. Segundo o autor, este processo abre espaço para explicarmos quais são os pontos que consideramos relevantes quando construímos a prova. Não obstante, a maior responsabilidade é do professor em avaliar o desempenho

do aluno e atribuir-lhe nota. Para Walstad, é fundamental que o professor tenha bem claro o que pretende avaliar, pois cada tipo de exame mensura coisas distintas. Por exemplo, questões dissertativas são ótimas para discriminar a capacidade de desenvolver pensamentos mais complexos, enquanto testes de múltipla escolha são mais eficazes na avaliação de uma maior amostra de conteúdo. Dentre os “*do’s and dont’s*” do capítulo, destacamos o que aconselha o professor a utilizar todo o potencial do teste de múltipla escolha, recorrendo a análises dos resultados da classe para avaliar a própria qualidade do exame e as reais propriedades de mensuração de cada questão.

## 2 Considerações Finais

Apesar de não se tratar de uma publicação do ano corrente, acreditamos que o livro propõe uma discussão pertinente e muito atual sobre as práticas didáticas que nós, economistas acadêmicos, utilizamos em nossas salas de aula, principalmente nos anos iniciais dos cursos de graduação. A diversidade de técnicas apresentadas como alternativa à metodologia tradicional de ensino em Economia, que se vale apenas do discurso e do uso da lousa, vai da aplicação de jogos ao uso de recursos tecnológicos mais avançados, o que propicia que cada um de nós, professores, encontre sua própria forma de inovar no sentido de engajar os estudantes no processo de aprendizagem.

No exterior, a existência de um espaço academicamente validado,<sup>7</sup> em que ocorre uma discussão frutífera sobre novas metodologias de ensino, facilita o trabalho do professor que está interessado em adaptar suas aulas a um novo perfil de aluno e de mundo. No entanto, no Brasil, a ausência deste espaço institucionalmente construído dificulta a troca de experiências didáticas e amplia consideravelmente o custo do professor que deseja dar o mesmo passo. Neste sentido, o livro passa a ser uma importante referência para a reflexão de novos métodos de ensino voltados especificamente para processos de aprendizagem ativa, em que a aplicação de jogos está se tornando uma ferramenta cada vez mais difundida e eficiente.

## Referências

DIXIT, A.; SKEAT, S. *Games of strategy*. New York: W. W. Norton, 2009.

7 Nos Estados Unidos a *American Economic Association* possui um comitê de pesquisa e discussão de ensino que mantém um programa voltado ao treinamento de competências pedagógicas de professores de graduação em Economia. O objetivo principal deste programa é justamente melhorar o ensino de graduação em Economia. Para maiores detalhes ver <<http://www.vanderbilt.edu/AEA/AEACEE/TIP/TIPoverview.htm>>.

- EMERSON, T.; TAYLOR, B. Comparing student achievement across experimental and lecture-oriented sections of a principles of microeconomics course. *Southern Economic Journal*, v. 70, n. 3, p. 672–93, 2004.
- HOLT, C. A. Teaching economics with classroom experiments: a Symposium. *Southern Economic Journal*, v. 65, n. 3, p. 603–10, 1999.
- HOLT, C. A.; McDANIEL, T. Experimental economics in the classroom. In: WALSTAD, William B.; SAUNDERS, Phillip. (Ed.). *Teaching undergraduate economics*. Boston: Irwin/McGraw-Hill, 1998. p. 257-268.
- ROMER, D. Keynesian macroeconomics without the LM curve. *Journal of Economic Perspectives*, v. 14, n. 2, p. 149–169, 2000.
- TAYLOR, J. B. Teaching modern macroeconomics at the principles level. *American Economic Review*, v. 90, n. 2, p. 90-94, 2000. (Papers and Proceedings of the One Hundred Twelfth Annual Meeting of the American Economic Association)
- WALSH, C. Teaching inflation targeting: an analysis for intermediate macro. *Journal of Economic Education*, v. 33, n. 4, p. 333-347, 2002.