

SUPER GUEDES: O SUPER-HERÓI DA MACROECONOMIA

Angélica Massuquetti

Era uma vez um Super-Herói da Macroeconomia ...

Pensando bem, antes desta história, preciso contar outra!

Há muitos e muitos anos uma Professora de Economia aprendeu a ser docente a partir da admiração por práticas pedagógicas de alguns de seus professores da Graduação. Após uma trajetória de quase três décadas, com tentativas, erros e sucessos, ela começou a criar a sua própria prática. Isso começou quando, no final de 2019, ela ingressou num Grupo intitulado “Cultura Digital”. Novos conceitos, novas práticas ... e um retorno ao aprendizado e à admiração aos professores, mas agora da Especialização em Educação OnLIFE.

Quais são os desafios? Quais são os moinhos? Já conto isso!

Lembro que a primeira pergunta foi:

– Como ingresso numa Comunidade no Facebook?

Sim, no Facebook!

E daí um momento de perplexidade:

– É possível aprender por meio das redes sociais?

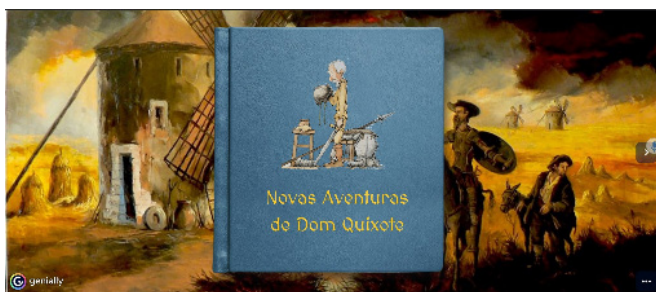
A partir de então, um novo mundo de aprendizado e de docência tornou-se real após décadas de atuação como professora no ensino superior. Agora vou retornar ao Super-Herói da Macroeconomia!

A história do meu super-herói é inspirada num herói que conheci e que acompanhei ao longo de uma jornada por *La Mancha* com as “Novas Aventuras de Dom Quixote (Oliveira; Andrade; Schlemmer, 2022)” (Figura 1). Nosso destemido Dom Quixote, que enfrentou seus moinhos em busca da sua amada Dulcineia.

Pois é, meu primeiro moinho era o Facebook:

- Lisi¹, o meu mapa sempre desaparece do Face e não consigo seguir na minha caminhada.
- Angélica, o mapa está no grupo, nas postagens anteriores.
- A minha aventura vai ser o Facebook.
- São moinhos Angélica! Eles parecem gigantes! Só parecem ...

Figura 1 – Narrativa da vivência de aprendizagem
– “Novas Aventuras de Dom Quixote”



Fonte: Oliveira, Andrade e Schlemmer (2022)

O que seria da nossa vida pessoal, profissional ... se não tivéssemos moinhos? Eles, literalmente, nos colocam em movimento. Dom Quixote, seus moinhos, seu fiel parceiro de jornada Sancho Pança, sua amada Dulcineia ... todos entraram na minha vida e me fizeram criar esse parceiro na docência: o SUPER GUEDES.

Na minha jornada, precisei lutar contra outros moinhos até encontrar a minha Dulcineia:

- a. Referenciais de Competências Digitais (Pessoas, instituições e pedagogias);
- b. Meus conhecimentos, habilidades e competências (criar meu avatar);
- c. Educação Mediada pelo Digital (Ensino Remoto, Ensino a Distância, Educação a Distância, Educação Online, Educação Híbrida, Educação Digital

1 Lisiane Cézar de Oliveira é a cocriadora e propositora da prática pedagógica, professora no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do RS – IFRS campus Ibirubá (RS) e, Doutora em Educação pela Unisinos.

OnLIFE); d) Tecnologias para uma educação aberta e digital (Comunicação: Teams; Outros: Moodle e YouTube). Quando consegui compreender que a Dulcineia seria a minha prática pedagógica e que os “gigantes” eram apenas “moinhos de vento”, iniciei a minha aventura na disciplina de Macroeconomia II, do Curso de Graduação em Ciências Econômicas – Bacharelado, em 2020/2, com o SUPER GUEDES.

Na disciplina, eram desenvolvidas competências (ou SUPERPODERES) específicas para os futuros economistas, como

- a. entender as teorias dos ciclos econômicos e de negócios, considerando o impacto dessas contribuições teóricas para explicar as flutuações cíclicas das variáveis macroeconômicas;
- b. analisar cenários econômicos a partir do modelo de oferta e demanda agregada, avaliando os efeitos das políticas econômicas a partir do contexto brasileiro e;
- c. compreender o papel das expectativas nos modelos macroeconômicos, de maneira a entender as implicações sobre a dinâmica de ajuste dos preços de mercado.

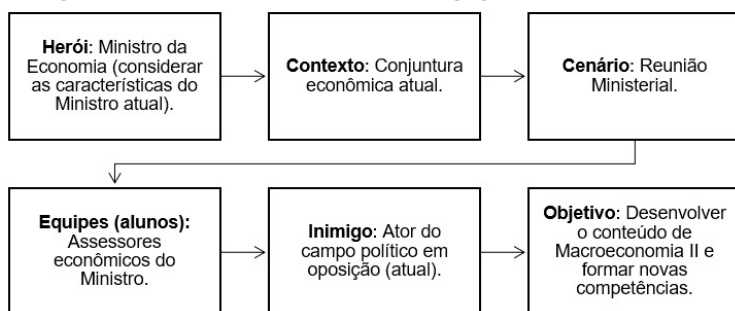
Além disso, procurei também desenvolver com os alunos as seguintes competências no contexto da Educação OnLIFE (Moreira; Schlemmer, 2020):

- a. compreender novas tecnologias na jornada de aprendizagem e;
- b. identificar os conhecimentos, as competências e as habilidades que tinham e que incorporaram nesta jornada.
- c. A construção da prática pedagógica intitulada SUPER GUEDES² foi arquitetada a partir de referenciais

2 A Prática Pedagógica SUPER GUEDES foi criada pela Profa. Angélica Massuquetti e desenvolvida na Especialização Educação OnLIFE – Pós-Graduação Stricto Sensu, no período 2020-2021, cujo objetivo foi conceber e desenhar, na perspectiva da cocriação, a Educação OnLIFE na Pós-Graduação Stricto Sensu da instituição. Ela foi aplicada na disciplina de Macroeconomia II, do Curso de Ciências Econômicas, em 2020/2.

de competências digitais; conhecimentos, habilidades e competências – AVATAR; educação mediada pelo digital e tecnologias para uma educação aberta e digital. Esta prática pedagógica foi inspirada e construída no formato de História em Quadrinhos (Figura 2):

Figura 2 – Estrutura da Prática Pedagógica SUPER GUEDES



Fonte: elaborado pela autora.

Em síntese, a estrutura desta prática pedagógica estava sustentada em personagens, enredo, lugar, tempo e desfecho (Figura 3):

- **Personagens** – o SUPER GUEDES (Ministro da Economia), o inimigo e os alunos, que formavam as equipes de assessoria econômica do super-herói;
- **Enredo, lugar e tempo** – as equipes de assessoria auxiliavam o super-herói nas Reuniões Ministeriais, considerando a conjuntura econômica atual (no caso de 2020/2, projeção de crescimento do PIB, compreensão dos impactos macroeconômicos da Covid-19, análise de desempenho econômico etc.);
- **Desfecho** – os alunos desenvolveram atividades individuais e coletivas (equipes de assessoria) relacionadas à criação de plano de ação do governo sobre pesquisa e desenvolvimento (P&D), incluindo breve descrição da situação atual dos investimentos nacionais em P&D e possíveis políticas governamentais que poderiam ser adotadas para inserir o Brasil na Revolução 4.0 e análise de cenário econômico in-

ternacional sobre Investimento Estrangeiro Direto (IED) nos países do BRICS (Brasil, Rússia, Índia, China e África do Sul).

Figura 3 – SUPER GUEDES – Contexto, Inspiração, Personagens, Enredo, Lugar, Tempo e Desfecho



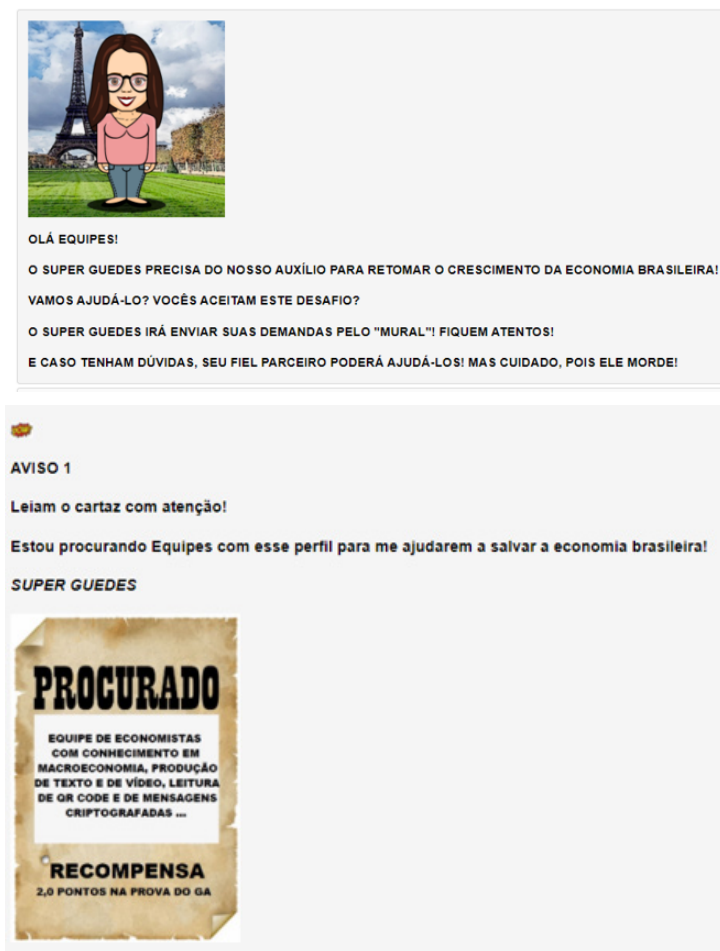
Fonte: elaborado pela autora.

Os alunos, durante essa jornada, desenvolveram as competências da disciplina e habilidades na criação de avatar, na edição de fotos, na leitura de código QR, código binário, código morse, criptografia e descriptografia e na produção textual e audiovisual. A prática foi realizada no ambiente de aprendizagem Moodle. Neste, esta prática inventiva adotou distintas metodologias ativas, como *peer instruction*, *flipped classroom*, *team based learning* e *problem based-learning*.

A adoção de diferentes recursos de aprendizagem, como textos, vídeos, áudios, plataformas e tecnologias digitais, entre outros, permitiram fortalecer a relação ensino-aprendizagem entre a professora e os alunos, sempre buscando maior interatividade, engajamento e colaboração. As estratégias didáticas foram adaptadas às características da turma, como seu nível de compreensão da Ciência Econômica de acordo com o semestre em curso. Assim, o conhecimento foi construído de forma ativa, participativa e colaborativa.

O contato com os alunos ocorria por meio de um Mural no Moodle (Figura 4), sendo que o espaço de dúvidas empregava elementos reais: por exemplo, o cachorro do Ministro da Economia havia mordido a sua mão em julho de 2020; assim, seu fiel parceiro de jornada, Au Au, coordenava o espaço de dúvidas³.

Figura 4 – Mural do SUPER GUEDES



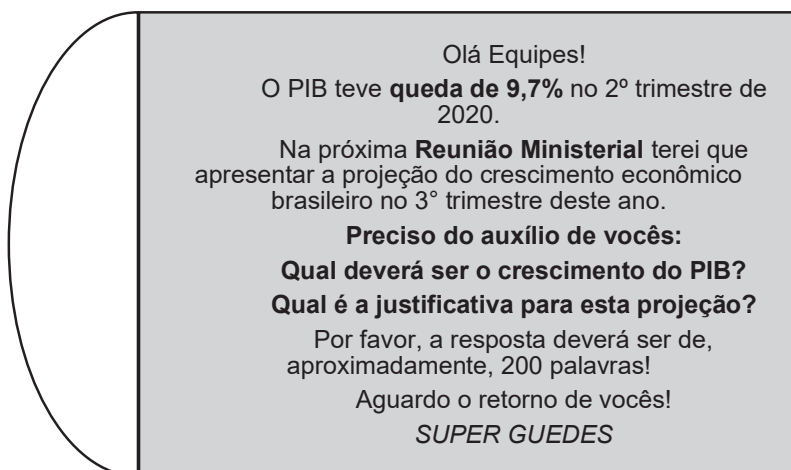
Fonte: elaborado pela autora.

3 O cachorro, criado a partir da inspiração no Batman, CEO da DOBRA (www.que-rodobra.com.br), assumiu um maior protagonismo durante as semanas de aula.

Por meio dos avisos no Mural, os alunos foram convidados a criar avatares individuais, ressaltando suas personalidades, habilidades e competências, com as características e os acessórios eleitos, e *cards* das equipes de assessoria a partir de diferentes programas de edição de fotos. A ideia era gerar o sentimento de equipe, ou seja, um grupo de alunos com conhecimentos complementares e com propósito, meta de desempenho e abordagem comuns.

A partir deste momento, as equipes eram convidadas a assessorar o super-herói, como é possível verificar, por exemplo, no Aviso 4, que envolvia decifrar a mensagem com a leitura de código QR e a produção textual (Figura 5):

Figura 5 – Aviso 4 do Mural.



Fonte: elaborado pela autora.

Como descrito anteriormente, a conjuntura atual criava a narrativa proposta na prática pedagógica, como identifica-se nas atividades avaliativas, em equipe e individual, respectivamente, a seguir (Figura 6):

Figura 6 – Atividades Avaliativas



Olá Equipes!

O SUPER GUEDES está com Covid-19!

Estou assumindo as funções do Ministério e preciso do auxílio de vocês para fazer uma apresentação na próxima Reunião Ministerial, que será na última semana de novembro.

O tema dessa Reunião Ministerial é a Cúpula do BRICS, que está ocorrendo por meio virtual neste ano.

Posso contar com vocês?

AU AU



Preciso escolher um novo **Chefe de Assessoria Especial** e esta função pode ser sua!

Para avaliar se você está preparado para assumi-la, você deverá preparar uma **proposta de plano de ação do governo sobre pesquisa e desenvolvimento (P&D)**, incluindo:

- Breve descrição da situação atual dos investimentos nacionais em P&D, incluindo indicadores sempre que pertinente;

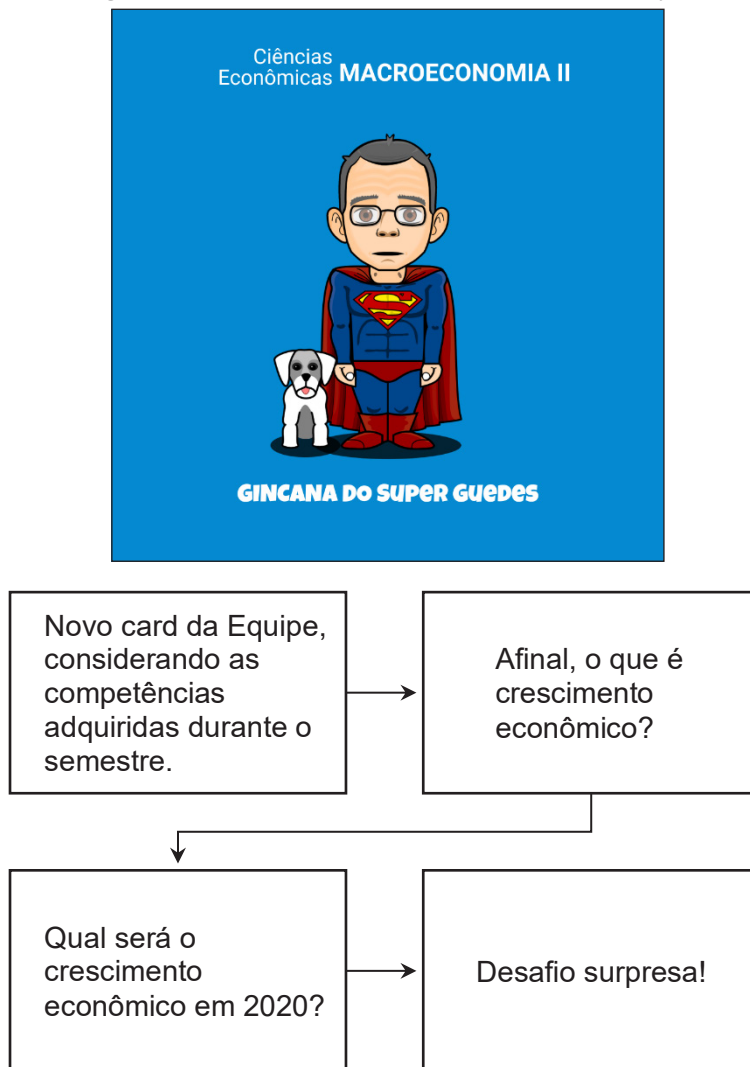
- Possíveis políticas governamentais que poderiam ser adotadas para inserir o Brasil na Revolução 4.0.

AU AU

Fonte: elaborado pela autora.

As atividades, os exercícios e as tarefas foram propostos com o intuito de construir conhecimento, experimentar e resolver problemas, individualmente ou em grupo. A relação entre o conhecimento prévio e os novos conteúdos estimulavam a reflexão, a análise e a tomada de decisão (Apêndice A). Buscou-se uma aprendizagem ativa, seja individual ou coletiva. Por fim, a gamificação foi adotada em atividades avaliativas (Figura 7).

Figura 7 – Gincana do SUPER GUEDES – Gamificação



Fonte: elaborado pela autora.

Por fim, a prática SUPER GUEDES foi criada com a intenção de desenvolver o processo de aprendizagem dos alunos, buscando identificar suas dificuldades e apresentar os conteúdos em linguagem e meios aderentes às características da turma e exemplos contextualizados. Contatou-se que essa prática inventiva pode ser empregada em atividades acadêmicas ministradas em diferentes modalidades de ensino.

Referências

- BATES, T. **Teaching in a digital age**: guidelines for designing teaching and learning. 2. ed. Vancouver, Canadá: University of British Columbia, 2019.
- MOREIRA, J. A. *et al.* **Educação digital em rede**: princípios para o design pedagógico em tempos de pandemia. Lisboa: Universidade Aberta, 2020. 49 p.
- MOREIRA, J. A. *et al.* Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. **Dialogia**, São Paulo, n. 34, p. 351-364, 2020.
- MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. Por um novo conceito e paradigma de educação digital OnLIFE. **Revista UFG**. Goiânia, v. 20, n. 26, p. 1-35, 2020. DOI: 10.5216/revufg.v20.63438. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438>. Acesso em: 20 jul. 2022. Acesso em: 9 jan. 2024.
- OLIVEIRA, Lisiane César de; ANDRADE, Fabrício. de; SCHLEMMER, Eliane. Educação OnLIFE e Transformação Digital: a prática pedagógica inventiva “Novas Aventuras de Dom Quixote”. **Video Journal of Social and Human Research**, v. 1, n. 2, p. 37-56, 2022. Disponível em: <https://vjshr.uabpt.uema.br/index.php/ojs/article/view/15>.

Apêndice A: Atividade

Atividade avaliativa

Disciplina/ Temática	Macroeconomia II – Crescimento Econômico
Título e subtítulo	Desafio Super Guedes: Crescimento Econômico  MACROECONOMIA II DESAFIO DO SUPER GUEDES • ESCOLHA UM DESSES PAÍSES! • PESQUISE INFORMAÇÕES SOBRE P&D! • PREPARE TUDO NUM ÚNICO SLIDE! • APRESENTE* em 180 SEGUNDOS! * VÍDEO + PPT / PPT NARRADO
Duração	1 aula – 3 horas
Trabalho em grupo ou individual	Atividade em Equipe
Descrição da atividade (contexto)	O progresso tecnológico é fundamental para promover o crescimento sustentado na economia, conforme descrito no modelo de crescimento de Solow e no modelo de crescimento endógeno. Neste Desafio do Super Guedes, sua Equipe é convidada a: Escolher um dos países que apresenta maior dispêndio nacional em Pesquisa & Desenvolvimento (P&D): Coréia do Sul, Japão, Alemanha, Estados Unidos da América (EUA) e China. Pesquisar indicadores e informações econômicas sobre P&D. Elaborar a apresentação em um único slide. Apresentar em 180 segundos.

Objetivos gerais de aprendizagem	Compreender a intervenção do Estado em matéria de política de desenvolvimento: políticas de incentivo ao investimento; políticas de incentivo à P&D; e políticas de incentivo à formação de capital humano.
Competências a desenvolver	Capacidade de pesquisa de indicadores e informações econômicas, de compreensão dos dados no contexto das teorias do crescimento econômico e de síntese/apresentação.
Conteúdos a trabalhar	Modelo de crescimento de Solow e modelo de crescimento endógeno.
Ferramentas digitais necessárias à realização da atividade	PowerPoint, Canva Design, Prezzi ou demais <i>softwares</i> de criação de apresentações. <i>Software</i> de edição de vídeo.
Apresentação das etapas de desenvolvimento	A atividade desenvolve-se em 4 fases:
	1.a fase: Escolha do país.
	2.a fase: Pesquisa.
	3.a fase: Criação da apresentação.
Identificação dos recursos de aprendizagem	4.ª fase: Apresentação.
	Vídeos – <i>Marginal Revolution University</i> : https://youtu.be/LQR7rO-I96A https://youtu.be/SljsIacQDbc https://youtu.be/RRWKzVlbXEY https://youtu.be/-yPDlowSL1w
	Artigo: SILVA FILHO, G. E.; CARVALHO, E. B. S. A teoria do crescimento endógeno e o desenvolvimento endógeno regional: investigação das convergências em um cenário pós-cepalino. Revista Econômica do Nordeste , Fortaleza, v. 32, n. Especial, p. 467-482, nov. 2001.
Descrição do procedimento de entrega/apresentação do trabalho	As Equipes deverão postar o link do vídeo produzido neste Desafio.
Avaliação (critérios e cotações)	A atividade será considerada concluída com sucesso se todas as fases forem desenvolvidas pela Equipe, considerando a pesquisa de indicadores/informações atuais, a compreensão das teorias do crescimento econômico, a qualidade visual da apresentação e a capacidade de síntese da pesquisa no tempo determinado para a sua exposição.

Fonte: elaborado pela autora.