

EXPLORANDO AS RELAÇÕES ENTRE MOEDA E O NÍVEL GERAL DE PREÇOS POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho objetiva apresentar a contribuição da utilização de jogos educativos, baseados em experimentos, para o ensino de conceitos econômicos. Em especial, tratar-se-á de um jogo educativo desenvolvido para explorar as relações existentes entre a quantidade de moeda em circulação e o nível geral de preços.

O ponto de partida é a conjectura de que a assimilação de conceitos econômicos não ocorre de maneira natural e intuitiva, em função da abstração associada a tais temas. Para enfrentar tais desafios, são utilizadas novas técnicas baseadas na metodologia da economia experimental, envolvendo jogos e simulações, que possuem forte apelo entre os jovens.

Acredita-se que a abordagem experimental contribui para uma melhor compreensão de conceitos e fenômenos econômicos, que são essenciais para: (a) o avanço na qualidade da tomada de decisão (individual e coletiva); (b) a condução mais responsável das finanças dos indivíduos e famílias; (c) sustentação para a conduta empreendedora; (d) melhoria e ampliação das condições de empregabilidade; (e) aumento do interesse dos cidadãos pelos fenômenos econômicos; e (f) os resultados da presente pesquisa podem gerar informações que contribuam para a formulação e implementação de políticas públicas.

A ideia do desenvolvimento de um jogo que explorasse as relações entre a quantidade de moeda e o nível geral de preços surgiu a partir de experimento controlado, realizado com estudantes de graduação de diferentes cursos e com alunos do ensino médio de diferentes escolas das redes pública e privada da Grande São Paulo. Naquele experimento foram avaliados dois jogos consolidados na literatura econômica. O primeiro explorava o processo de estabelecimento dos preços de equilíbrio no mercado e o segundo tratava dos dilemas da escolha pública.

Em cada escola envolvida, foram trabalhadas duas turmas, sendo que em uma delas era realizado um dos jogos e na outra, que funcionava como grupo de controle, era apresentada uma palestra sobre o tema do jogo. Depois das respectivas atividades (jogo ou palestra), todos os participantes responderam a um teste, envolvendo questões que contemplavam conceitos econômicos tratados na atividade. Os resultados favoráveis observados nas turmas que participaram dos jogos motivaram o desenvolvimento do jogo que explorava as relações entre moeda e o nível geral de preços. O jogo desenvolvido, denominado “Moeda e Inflação” também foi submetido à experimentação controlada, com resultados bastante favoráveis. Desse modo, o jogo vem sendo incorporado em aulas introdutórias de macroeconomia de diferentes cursos e em aulas experimentais para candidatos interessados em cursar Ciências Econômicas na Universidade em que trabalham os presentes autores. Em média, dos estudantes que participam do jogo e realizam a avaliação pós-experimento, mais de 80% acertam todo o teste ou erram no máximo uma das questões formuladas.

A próxima seção será dedicada ao referencial, que apresentará as bases conceituais deste trabalho, sustentada pela economia experimental e alguns resultados apontados pela literatura. A terceira seção, dedicada à metodologia, apresenta o jogo “Moeda e Inflação”, que explora a relação entre a quantidade de moeda e o nível geral de preços, detalhando

o experimento realizado. Por fim, a quarta seção, apresenta os resultados encontrados pela aplicação do jogo aqui desenvolvido, envolvendo alunos de graduação e de ensino médio.

2. REFERENCIAL

A proposta de utilização de experimentos para ensinar conceitos econômicos em sala de aula já está presente em Chamberlin (1948). Para tal autor, o jogo de leilão de um bem hipotético teria a função de explicar para os estudantes como a coordenação dos planos de vendedores e compradores se dá no mercado.

Na década de 1990, Charles Holt avança no debate sobre o uso de experimentos de sala de aula para motivar o ensino e aprendizagem de conceitos e argumentos econômicos. Dois artigos relevantes são “*Experimental Economics in the Classroom*” escrito em coautoria com Tanga McDaniel em 1996. No entanto, o artigo mais citado de Holt é seu “*Teaching Economics with Classroom Experiments*” publicado em 1999.

Mais recentemente, tem sido publicados livros que sugerem a utilização de experimentos de sala de aula para complementarem e inspirarem as aulas convencionais dependentes de “lousa e giz” (BERGSTROM; MILLER, 2000, BECKER; WATTS, 2006; JACKSTADT et al, 2007). Há também um volume crescente de material disponível na internet, tais como o website intitulado “Os Jogos que os Economistas Jogam” (*Games Economists Play website*¹), e a página do professor Charles Holt da Universidade da Virgínia².

A perspectiva do presente trabalho é de que experimentos no formato de jogos e simulações oferecem a chance dos alunos participarem de uma situação de mercado e de tomada de decisão em um ambiente de incentivos bem definidos para desvendar um fenômeno ou resultado também presente no mundo econômico real (HOLT, 1999). Logo, experimentos no formato de jogos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas complementares. Isso porque os jogos de sala de aula despertam interesse dos alunos porque constituem exercícios interativos desenhados para fazer o aluno aprender conceitos, teorias ou mesmo fenômenos de modo participativo.

Por exemplo, professores podem fazer uso de experimentos para que seus alunos tenham a chance de vivenciar os incentivos e mecanismos subjacentes a um problema econômico relevante. Desta forma, os alunos “aprendem fazendo”. Logo, os estudantes tornam-se capazes de construir o conhecimento de forma menos abstrata. Segundo Holt e McDaniel (1996), os experimentos podem induzir um aprendizado em um nível mais profundo que resulta do convencimento do aluno sobre a significância de uma teoria, conceito ou fenômeno econômico (NOUSSAIR; WALKER, 1998, EMERSON; HAZZLET, 2012).

O mais conhecido experimento de sala de aula é o chamado experimento de equilíbrio de mercado. A versão utilizada no estudo prévio dos presentes autores é uma variante dos trabalhos de Holt (1999), que, por seu turno, inspirou-se no experimento de Chamberlin (1948).

Diferentes estudos têm mostrado que a utilização de jogos educativos para o ensino de conceitos econômicos tem sido promissora. Gremmen e Potters (1997) descobriram que participantes de simulações de jogos de relações econômicas internacionais exibiram um melhor desempenho nos testes objetivos de conceitos econômicos do que o dos estudantes que foram expostos às mesmas noções por meio de uma aula expositiva (palestra).

¹ Disponível em <http://www.marietta.edu/~delemeeg/games>.

² Disponível em <http://www.people.virginia.edu/~cah2k/teaching.html>.

Emerson e Taylor (2004) investigam dados de duas seções de aula de microeconomia introdutória baseadas na aplicação de experimentos no formato de jogos e os de sete seções de aula ministradas no formato tradicional durante um semestre; os autores descobrem que os alunos que participaram dos jogos tiveram uma leve melhoria de aprendizado, porque tiveram notas mais altas no exame “*Test of Understanding in College Economics (TUCE)*” do que os alunos que participaram apenas das aulas tradicionais durante o semestre letivo. De forma semelhante, Dickie (2006) analisa o impacto dos experimentos em sala de aula sobre a nota no exame TUCE e encontra avanço nas notas daqueles alunos dos cursos de microeconomia baseados em experimentos comparativamente àquelas dos outros alunos que aprenderam os mesmos conceitos no formato de aula convencional.

3. METODOLOGIA

Apesar de grande parte dos experimentos de sala de aula ter um foco microeconômico, a literatura de experimentos macroeconômicos está crescendo (BATTISTI, 2011). A partir da avaliação do experimento sobre inflação proposto em Watts et al (2006), chegou-se à conclusão de que seria mais adequado o desenvolvimento de um jogo pela presente equipe de autores. O material utilizado é basicamente composto por cartas numeradas, formulários de registro e dinheiro de brinquedo. **Observações:** 1) nesse jogo, normalmente os participantes são divididos em equipes; 2) na segunda rodada as equipes recebem o dobro da quantidade de dinheiro de brinquedo recebida na primeira rodada, mas um conjunto de cartas numeradas idêntico ao da primeira rodada é leiloado. Após a realização de todas as rodadas, o condutor do experimento explora junto aos alunos os valores obtidos por cada carta remunerada, calcula o somatório de preços X quantidades de pontos e compara os resultados de cada rodada. Aproveita para explorar as implicações da equação: $MV = PQ$, em que M = quantidade de moeda; V = velocidade de circulação da moeda; P = nível de preços; e Q = *quantum* de produtos. As instruções do jogo podem ser conferidas em: <https://sites.google.com/view/jogos-economia/instru%C3%A7%C3%B5es-do-jogo>.

O jogo permite aos alunos aprenderem o seguinte: em uma economia que aumenta seu estoque de moeda, sem que haja uma contrapartida de expansão da quantidade ofertada dos bens e serviços da economia, existirá pressão para elevação sistemática do nível de preços. Desta forma, os alunos podem descobrir por si próprios a raiz monetária da inflação – elemento complexo até mesmo para jovens alunos de graduação de economia. A descoberta por parte dos alunos os motiva e abre espaço para os estudantes compreendam os motivos pelos quais a emissão de moeda sem contrapartida produtiva pode criar desafios para a vida econômica.

A proposta de utilização de um jogo não computadorizado decorre da possibilidade de utilização desta ferramenta de ensino independentemente de infraestrutura, recorrendo a materiais de fácil acesso, como cartas numeradas (de baralho, por exemplo) e dinheiro de brinquedo. Para estimular a competição durante o jogo, sempre é oferecido um prêmio (que pode ser um chocolate ou uma caixa de bombons, por exemplo) aos ganhadores.

Nas escolas que receberam os experimentos são abordadas duas turmas de etapa compatível, aqui tratadas como TURMA 1 e TURMA 2. A TURMA 1 participa do jogo apontado pelo experimento, enquanto a TURMA 2 participa de uma palestra sobre o tema do experimento, pois compõe o grupo de controle, uma vez que o foco do estudo é realizar uma avaliação exploratória sobre a contribuição da utilização de jogos no ensino de conceitos econômicos. Por sua vez, não seria justo extrair conclusões sobre a contribuição

dos jogos para a compreensão de conceitos econômicos se o grupo de controle não tivesse sido exposto a esses conceitos. Desse modo, a exposição é realizada por meio da técnica expositiva convencional, que é um recurso recorrentemente utilizado em salas de aula. Na exposição realizada aos grupos de controle, profere-se uma palestra, em que são introduzidos os conceitos relativos ao experimento. É importante frisar que nem os componentes do grupo de controle e nem os participantes do jogo são informados de que após a palestra ou o jogo serão submetidos a um teste sobre os conceitos tratados. Dessa forma, todos respondem ao teste avaliativo logo após ter o acesso ao assunto por meio de alguma técnica, mas sem ter a preocupação específica de se preparar para tanto. Buscasse, assim, verificar o que ficou retido, em termos de compreensão dos conceitos, após a experiência vivenciada.

Os trabalhos se iniciam, em cada turma, com o preenchimento de um questionário socioeconômico não identificado³. Esse é um ponto importante para tratar a heterogeneidade entre os participantes.

Em cada escola, uma vez que: a) todos os envolvidos no experimento (participantes do jogo e do grupo de controle) tenham respondido ao questionário socioeconômico; b) a TURMA 1 tenha participado do jogo e a TURMA 2 tenha participado da palestra; c) para finalizar os trabalhos, as TURMAS 1 e 2 respondem a um teste envolvendo sobre os conceitos econômicos tratados⁴.

Dos resultados obtidos pelos grupos de participantes e de controle das escolas visitadas realiza-se uma análise, a partir das estatísticas descritivas das notas obtidas em cada grupo, destacando as respectivas distribuições de frequência, médias e desvios padrões. São mapeados e comparados os desempenhos dos grupos.

Vale destacar que o jogo desenvolvido pelos pesquisadores deste projeto e as questões da avaliação pós-experimento foram submetidos a diversos pré-testes com grupos de alunos voluntários, antes de chegarem ao desenho aplicado no presente estudo.

4. RESULTADOS

Um experimento inicial foi realizado com 155 alunos do ensino médio, que se dividiram entre os grupos de controle e de participantes do jogo. A participação feminina foi relativamente equilibrada, sendo que no grupo de controle havia uma porcentagem ligeiramente superior de garotas entre os componentes daquela turma. Mais de 70% das famílias dos estudantes possuíam imóvel e automóvel, sendo essa porcentagem maior entre os participantes do jogo (81,58%). Quase 100% dos estudantes de ambas as turmas contavam com computador e banda larga em casa. Também é expressiva a porcentagem de pais e mães que concluíram o ensino superior. As características do perfil socioeconômico de cada grupo podem ser observadas na tabela a seguir.

³ O modelo do questionário socioeconômico pode ser observado em: <https://sites.google.com/view/jogos-economia/question%C3%A1rio-socioecon%C3%B4mico>.

⁴ Um exemplo da avaliação realizada após os experimentos pode ser observado em: <https://sites.google.com/view/jogos-economia/avalia%C3%A7%C3%A3o-de-efic%C3%A1cia-do-experimento>.

Tabela 1 - Experimento "Relação entre Moeda e Inflação": Síntese do Perfil Socioeconômico

Grupo	Controle	Participantes do Jogo
% Feminina	55.56%	50.00%
% de participantes com até 14 anos	16.67%	18.42%
% mães financeiramente responsáveis pela família	36.00%	23.68%
% famílias que possuíam imóvel e carro	72.22%	81.58%
Famílias que dispunham de computador e banda larga	97.22%	97.37%
% mães que concluíram o ensino superior	86.11%	84.21%
% pais que concluíram o ensino superior	75.00%	84.21%
% de alunos que alegaram não se informar sobre o Brasil e o mundo	5.56%	23.68%

Os histogramas e o resumo estatístico abaixo mostram a diferença de resultados entre participantes do jogo e componentes do grupo de controle. Neste experimento, 75,68% dos participantes do jogo obtiveram nota igual ou superior a 0,75, em uma escala de 0 a 1, na avaliação pós-experimento. Já no grupo de controle, 62,86% dos componentes obtiveram nota igual ou superior a 0,75. A nota mediana e modal dos participantes e dos componentes do grupo de controle foi 0,75. Vale destacar, contudo, o maior desvio padrão para o grupo de controle.

Figura 1 - Experimento " Moeda e Inflação": distribuição de notas dos componentes do grupo de participantes do Jogo

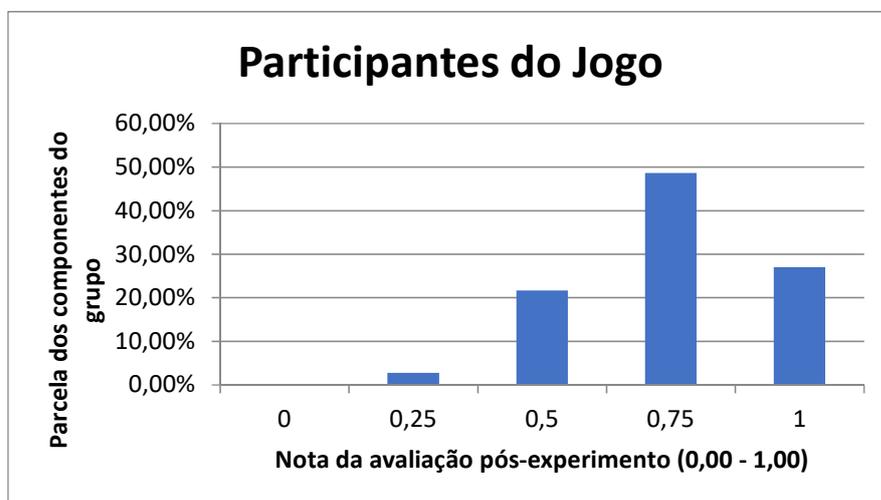


Figura 2 - Experimento "Moeda e Inflação": distribuição de notas dos componentes do grupo de controle

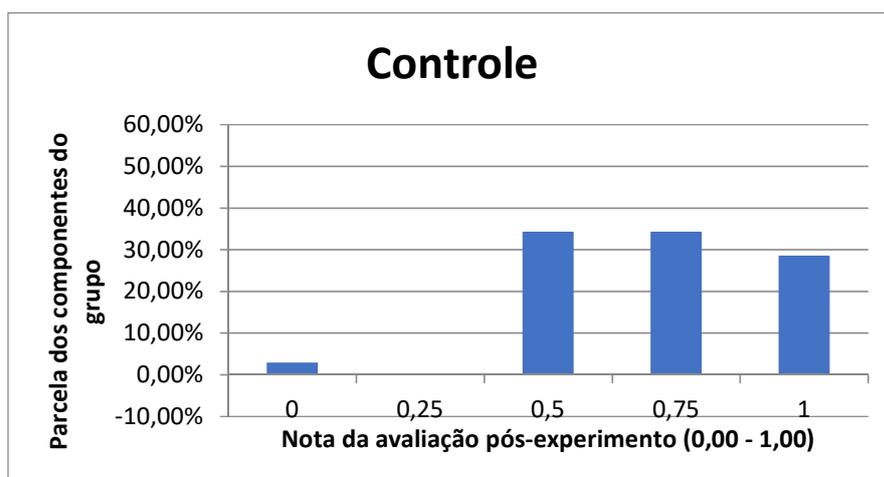


Tabela 2 - Experimento " Moeda e Inflação": resumo estatístico dos grupos de controle e de participantes do Jogo

	<i>Participantes do Jogo</i>	<i>Controle</i>
Média	0,833333	0,714286
Erro padrão	0,014595	0,039883
Mediana	0,75	0,75
Modo	0,75	0,75
Desvio padrão	0,159876	0,23595
Variância da amostra	0,02556	0,055672
Curtose	0,386972	0,704539
Assimetria	-0,62447	-0,59066
Intervalo	0,75	1
Mínimo	0,25	0
Máximo	1	1
Contagem	120	35

Os resultados da utilização do jogo educativo “Moeda e Inflação” nas turmas envolvidas sugerem que a metodologia experimental adotada contribui de maneira positiva para a compreensão de conceitos e fenômenos econômicos, sem a pretensão de substituir as abordagens convencionais de ensino de Economia.

O experimento revelou um diferencial de desempenho superior para o grupo de participantes do jogo, que acertavam em média a 83% das questões da avaliação pós-experimento, enquanto a média de acertos dos componentes do grupo de controle foi de 71%. Está claro para os presentes autores, no entanto, que os resultados encontrados se referem apenas ao grupo de participantes do experimento e que qualquer afirmação mais conclusiva dependeria de uma amostragem maior, estruturada e representativa do universo pesquisado. Tais resultados inspiraram a adotar o jogo desenvolvido em aulas introdutórias de macroeconomia de diferentes cursos e em aulas experimentais para candidatos interessados em cursar Ciências Econômicas na Universidade em que lecionam os membros da equipe que desenvolveram o jogo “Moeda e Inflação”. A equipe de autores continua a tabular os resultados, tendo sido possível observar que cerca de 80% dos participantes acertam entre 75% e 100% das questões formuladas.

Para os participantes do jogo, foi possível perceber que a vivência experimental pode despertar o entusiasmo e mudar as atitudes dos alunos, em termos de receptividade para

o estudo do assunto, em função do envolvimento e interesse provocados pela atividade. Tal percepção abre espaço para o desenvolvimento de novos estudos, com o intuito de avaliar os impactos sobre o entusiasmo dos participantes e os possíveis ganhos de um contato experimental com conceitos econômicos de forma continuada.

Ainda no campo motivacional, a movimentação gerada pelo uso do jogo resultou em um efeito positivo não antecipado: os alunos e docentes que participaram do experimento interessaram-se e se propuseram a agir como agentes multiplicadores. O desenvolvimento do jogo inspirou projetos de extensão, trabalhos de iniciação científica e de conclusão de curso, além de boas discussões em grupos de alunos e professores. Assim, um resultado importante da atividade foi a criação de um ambiente propício à reflexão, por parte do corpo docente e discente, sobre maneiras alternativas de se estudar, ensinar e aprender economia, que decorrem de novas perspectivas teóricas e metodológicas, que caracterizam o estado da arte em Economia.

Ademais, os resultados encontrados são coerentes com a visão teórica de que a Economia se beneficia de uma abordagem experimental e sugerem que os jogos contribuem para o aprendizado de conceitos econômicos, uma vez que ambientes controlados eliminam fontes de perturbação e permitem compreender o efeito das relações entre as variáveis envolvidas nos fenômenos econômicos. Do ponto de vista prático, a utilização de jogos envolve os participantes, propiciando uma atitude positiva para o aprendizado, ao trazer concretude (simulada) para fenômenos econômicos concretos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDSLEY, N.; CUBITT, R.; LOOMES, G.; MOFATT, P.; STARMER, C.; SUGDEN, R. **Experimental Economics: rethinking the rules**. Princeton: Princeton University Press, 2010

BATTISTI, J. Y Economia Experimental. In: DELFIM Neto, A. DUARTE, P.; SILBER, S.; GUILHOTO, J; **O Brasil e a Ciência Econômica em Debate: o estado da arte em economia**. São Paulo, Atlas, 2011

BECKER, W. E., AND M. WATTS. 'Chalk And Talk: Survey On Teaching Undergraduate Economics. **American Economic Review**, Papers and Proceedings, 86, pp., 448–53, 1996

BECKER, W.; WATTS, M. Teaching Methods In U.S. Undergraduate Economics Courses. **Journal of Economic Education**, 32, 2001, 269–79, 2001.

BECKER, W.; WATTS, M.; BECKER, S. **Teaching Economics: More Alternatives to Chalk and Talk**. Northampton: Edward Elgar Publishing Inc., 2006

BECKER, W.E. AND M. WATTS. Teaching Methods In Undergraduate Economics. **Economic Inquiry** 33 (October):692-700, 1995.

BECKER, W.E. Teaching Economics in the 21st Century. **Journal of Economic Perspectives** 14 (1), pp.337-388, 2000.

BERGSTROM, T. C., AND J. H. MILLER. **Experiments with Economic Principles**. 2nd edition. New York: McGraw-Hill Companies Inc., 2000.

BINMORE, K. AND KLEMPERER, P. The Biggest Auction Ever: the sale of the British 3G Telecom Licenses, **The Economic Journal**, 112 (478), pp. C74-C96, 2002.

CARDELL, S.; FORT, R.; JOERDING, W.; INABA, F.; LAMOREAUX, ROSENMAN, R.; STROMSDORFER; BARTLETT. Laboratory-based experimental and demonstration initiatives in teaching undergraduate economics. **American Economic Review**, Papers and Proceedings, 86, pp.454-459, 1996.

CHAMBERLIN, E. An Experimental Imperfect Market, **Journal of Political Economy** 56, pp. 95-108, 1948.

DAVIS, D.; HOLT, C. **Experimental Economics**. Princeton: Princeton University Press, 1993.

DELEMEESTER, G.; BRAUER, J. (org.) Games economists play: non-computerized classroom games for college economics. **Journal of Economic Education**, Online Section, 31 (4), 406, 2000. También disponible en <http://www.marietta.edu/~delemeeg/games/>.

DICKIE, M. Do Classroom Experiments Increase Learning In Introductory Microeconomics? **Journal of Economic Education**, 37, pp. 267–88, 2006.

DURHAM, Y.; MCKINNON, T.; SCHULMAN, C. Classroom Experiments: not just fun and games. **Economic Inquiry**, Vol. 45, No.1, January, pp.162-178, 2007.

EMERSON, T. AND HAZZLET, D. Classroom Experiments, In: HOYT, G.; MCGOLDRICK, K. **International Handbook on Teaching and Learning Economics**. Northampton: Edward Elgar, 2012.

EMERSON, T. L. N.; TAYLOR, B. A. Comparing student achievement across experimental and lecture-oriented sections of a principle of microeconomics course. **Southern Economic Journal**. v. 70, p. 672-693, 2004.

FELS, R. This Is What I Do, And I Like It. **Journal of Economic Education**, 24, pp.365-370, 1993.

FRANK, B. The Impact of Classroom Experiments on the Learning of Economics: an empirical investigation. **Economic Inquiry**, 35, pp. 763-769, 1997.

GREMMEN, H.; POTTERS, J. Assessing the Efficacy of Gaming in Economic Education, **Journal of Economic Education**, 28, pp. 291–303, 1997.

GROVE, W. A.; WASSERMAN, T. Incentives and student learning: a natural experiment with economics problem sets. **American Economic Review**, v. 96, n. 2, 2006.

GUALA, F. **The Methodology of Experimental Economics**. New York: Cambridge University Press, 2005

HARRISON, G. Expected Utility Theory and the Experimentalists. **Empirical Economics**, 19, pp.223-253, 1994.

HOLT, C. Classroom Experiments: trading in a pit market. **Journal of Economic Perspectives** 10 (1), winter, pp. 193-203, 1996.

HOLT, C Teaching Economics with Classroom Experiments, **Southern Economic Journal**, January 1999, 65(3), pp. 603-610, 1999.

HOLT, Charles. **Charles Holt's Teaching Interests**. 2020. Disponível em: <<http://www.people.virginia.edu/~cah2k/teaching.html>>.

HOLT, C.; MCDANIEL, T. Experimental economics in the classroom. In: William B. WALSTAD, W.; SAUNDERS, P. Saunders (eds.) **Teaching undergraduate economics**. Boston: Irwin/McGraw-Hill, pp. 257-268, 1996.

JACKSTADT, S.; JOHNSON, P.; WILSON, B. **Promoting Experimental Economics in the Classroom**. Working Paper, 2007, disponível em <<http://ssrn.com/abstract=964747>>.

KAGEL, J.; ROTH, A. **Handbook of Experimental Economics**. Princeton: Princeton University Press, 1995.

MURAMATSU, R. A Economia pode ser uma Ciência Experimental? In: DELFIM Neto, A. DUARTE, P.; SILBER, S.; GUILHOTO, J; **O Brasil e a Ciência Econômica em Debate: o estado da arte em economia**. São Paulo, Atlas, 2011.

NOUSSAIR, C.; WALKER, J. Student decision making as active learning: Experimental economics in the classroom, In: BECKER, W.; WATTS (eds), **Teaching Economics to Undergraduates: Alternatives to Chalk and Talk**. Cheltenham, UK and Northampton, MA, USA: Edward Elgar, pp. 49–77, 1998.

ROBBINS, L. **An Essay on the Nature and Significance of Economic Science**. 2^o ed. London: Macmillan, 1935.

SIEGFRIED, J. J., AND R. FELS. 'Research on Teaching College economics: a survey. **Journal of Economic Education**, 17, Pp. 923-69, 1979.

SMITH, V. An experimental study of competitive market behavior, **Journal of Political Economy** 70, pp. 111-137, 1962.

SMITH, V. Experimental Methods in Economics, **The New Palgrave: a dictionary of economic theory and doctrine**, vol. 2, pp. 241-249. London: MacMillan Press, 1987.

SMITH, V. Microeconomic Systems as an Experimental Science, **American Economic Review**, vol. 72, no. 5, Dec., pp. 923-955, 1982.

STARMER, C. Experimental Economics: hard science or wasteful tinkering, **The Economic Journal**, 109, Feb., pp. F5-F15, 1999a.

STARMER, C. Experiments in Economics: should we trust the dismal scientists in white coats, **Journal of Economic Methodology**, vol. 6 (1), pp. 1-30, 1999b.

THEODORSON, G. A. & THEODORSON, A. G. **A modern dictionary of sociology**. London, Methuen, 1970.

WATTS, M.; McCORKLE, MESZAROS, B.: SAUG, M. **Focus: High School Economics**, 2nd edition. New York: National Council on Economic Education Publication, 2006.