

# Macroeconomia Aberta

A determinação da taxa de câmbio: um experimento

---

João Ricardo Costa Filho

## O experimento: contexto geral

---

- Formem duplas/trios.

## Ambiente macroeconômico

- Formem duplas/trios.
- Cada dupla/trio é um grupo. Cada grupo representa um habitante.

## Ambiente macroeconômico

- Formem duplas/trios.
- Cada dupla/trio é um grupo. Cada grupo representa um habitante.
- Trabalharemos com dois países: **Ilha Preta** e a **Ilha Vermelha**.

## Ambiente macroeconômico

- Formem duplas/trios.
- Cada dupla/trio é um grupo. Cada grupo representa um habitante.
- Trabalharemos com dois países: **Ilha Preta** e a **Ilha Vermelha**.
- Parte dos grupos vai para a **Ilha Preta** e a outra parte para a **Ilha Vermelha**.

## Ambiente macroeconômico

- Formem duplas/trios.
- Cada dupla/trio é um grupo. Cada grupo representa um habitante.
- Trabalharemos com dois países: **Ilha Preta** e a **Ilha Vermelha**.
- Parte dos grupos vai para a **Ilha Preta** e a outra parte para a **Ilha Vermelha**.
- Dividam-se nos dois países, por favor.

## Nome dos jogadores

Por favor, preencha o nome dos integrantes do grupo e o seu país no formulário (**apenas um integrante do grupo responde, por favor**):



## Nome dos jogadores

Por favor, preencha o nome dos integrantes do grupo e o seu país no formulário (**apenas um integrante do grupo responde, por favor**):



- Cada grupo possui 40 unidades da moeda doméstica.
  - Os habitantes da **Ilha Preta** possuem 40 unidades da **dólares pretos**.
  - Os habitantes da **Ilha Vermelha** possuem 40 unidades da **dólares vermelhos**.

## O objetivo

Para satisfazer as suas necessidades, cada habitante compra uma cesta de bens



## O objetivo

O objetivo de cada grupo é comprar a maior quantidade de cestas ao **final** do jogo.

## O experimento: as trocas

---

## A compra das cestas

- Cada grupo pode comprar as cestas tanto no país de origem, quanto no outro.

## A compra das cestas

- Cada grupo pode comprar as cestas tanto no país de origem, quanto no outro.
- As cestas são idênticas em todas as esferas (composição de produtos, qualidade dos produtos, qualidade e tempo do transporte, etc. . . ), exceto por um fator: **o preço**.

## A compra das cestas

- Cada grupo pode comprar as cestas tanto no país de origem, quanto no outro.
- As cestas são idênticas em todas as esferas (composição de produtos, qualidade dos produtos, qualidade e tempo do transporte, etc. . . ), exceto por um fator: **o preço**.
- Vamos trabalhar com uma oferta infinitamente elástica, i.e. cada grupo pode comprar quantas cestas quiser (quantas conseguir, na verdade).



## A compra das cestas

- Cada grupo pode comprar as cestas tanto no país de origem, quanto no outro.
- As cestas são idênticas em todas as esferas (composição de produtos, qualidade dos produtos, qualidade e tempo do transporte, etc. . . ), exceto por um fator: **o preço**.
- Vamos trabalhar com uma oferta infinitamente elástica, i.e. cada grupo pode comprar quantas cestas quiser (quantas conseguir, na verdade).
  - Isso implica que as suas decisões não afetam diretamente as decisões de outros grupos.
  - Cada habitante preocupa-se apenas com a quantidade de cestas que consome, não quantas cestas outros habitantes irão consumir.

## A compra das cestas

- Para comprar as cestas da **Ilha Preta**, cada habitante do mundo deve utilizar os **dólares pretas**.
- Para comprar as cestas da **Ilha Vermelha**, cada habitante do mundo deve utilizar a **dólares vermelhos**.

## **O experimento: o mercado de câmbio**

---

## Como obter a moeda estrangeira?

- O seu professor preferido (como assim “quem”?) será o **banco internacional** através do qual vocês podem obter a moeda estrangeira.

## Como obter a moeda estrangeira?

- O seu professor preferido (como assim “quem”?) será o **banco internacional** através do qual vocês podem obter a moeda estrangeira.
- Cada grupo pode comprar unidades de uma moeda enquanto tiver unidades de outra moeda.

## Como obter a moeda estrangeira?

- O seu professor preferido (como assim “quem”?) será o **banco internacional** através do qual vocês podem obter a moeda estrangeira.
- Cada grupo pode comprar unidades de uma moeda enquanto tiver unidades de outra moeda.
- Em cada rodada, eu vou vender três blocos de quatro unidades de um tipo de moeda.
  - Rodadas pares: dólares pretos
  - Rodadas ímpares: dólares vermelhos

## Como obter a moeda estrangeira?

- Cada grupo faz um lance por um bloco moeda que quer comprar (caso tenha unidades da outra moeda).

## Como obter a moeda estrangeira?

- Cada grupo faz um lance por um bloco moeda que quer comprar (caso tenha unidades da outra moeda).
  - Por exemplo, rodada par: um grupo oferece oito dólares pretos por um lote de quatro dólares vermelhos.



## Como obter a moeda estrangeira?

- Cada grupo faz um lance por um bloco moeda que quer comprar (caso tenha unidades da outra moeda).
  - Por exemplo, rodada par: um grupo oferece oito dólares pretos por um lote de quatro dólares vermelhos.
  - Outro exemplo, rodada ímpar: um grupo oferece seis dólares vermelhos por um lote de quatro dólares pretos.

## Como obter a moeda estrangeira?

- Cada grupo faz um lance por um bloco moeda que quer comprar (caso tenha unidades da outra moeda).
  - Por exemplo, rodada par: um grupo oferece oito dólares pretos por um lote de quatro dólares vermelhos.
  - Outro exemplo, rodada ímpar: um grupo oferece seis dólares vermelhos por um lote de quatro dólares pretos.
- Todos os lances devem ser de valores inteiros (1, 2, 3, 4, ...).

## Como obter a moeda estrangeira?

- Cada grupo escreve o seu lance em uma folha (faz sentido usar a mesma folha em todas as rodadas, apenas ajustando o lance).  
**Apenas uma folha por grupo.**

## Como obter a moeda estrangeira?

- Cada grupo escreve o seu lance em uma folha (faz sentido usar a mesma folha em todas as rodadas, apenas ajustando o lance).

**Apenas uma folha por grupo.**

- Quem for fazer um lance, deve ir para o espaço do **pregão** de câmbio. (Um aluno por grupo apenas).

## Como obter a moeda estrangeira?

- Cada grupo escreve o seu lance em uma folha (faz sentido usar a mesma folha em todas as rodadas, apenas ajustando o lance).  
**Apenas uma folha por grupo.**
- Quem for fazer um lance, deve ir para o espaço do **pregão** de câmbio. (Um aluno por grupo apenas).
- Coloque a folha virada para baixo à sua frente. **Não deixe ninguém ver o seu lance.**

## Como obter a moeda estrangeira?

- Os **três maiores** lances levam, cada um, um bloco da moeda de interesse (pelos seus respectivos valores ofertados).
- Se houver empate, vamos sortear aleatoriamente quem ganha (pode ser com um dado ou com o gerador de números aleatórios do excel, por exemplo).
- A taxa de câmbio será calculada pela média dos lances vencedores.

**O experimento: quem ganha o jogo?**

---

- Ganha o jogo o grupo que conseguir ter o maior **aumento absoluto** na quantidade de cestas entre a **primeira e a última rodada**.
  - Note que a quantidade inicial é diferente entre os países, mas o que importa é o aumento absoluto entre a primeira e a última rodada, não o valor de cestas na última rodada.
- Se dois grupos empatarem, ambos serão declarados vencedores.
- Se mais grupos empatarem, não teremos vencedores.