



MESTRADO PROFISSIONAL EM PODER LEGISLATIVO
PLANO DE CURSO DE DISCIPLINA

DISCIPLINA: TEORIA DOS JOGOS EM CIÊNCIA POLÍTICA

Período: 1º semestre 2025

Carga horária total: 30 h/a

Código: MEST.7.09.15

PROFESSORES

E-mail

JOÃO LUIZ PEREIRA MARCIANO, Dr.

joao.marciano@camara.leg.br

CURRÍCULO RESUMIDO

JOÃO LUIZ PEREIRA MARCIANO, Dr.

Grupo de Pesquisa e Extensão (GPE): GPE 7.16 – Estratégias, comportamentos e resultados: abordagens quantitativas ao Poder Legislativo.

Possui bacharelado em Ciência da Computação (1994), mestrado em Ciência da Computação (1997) e doutorado em Ciências da Informação (2006) pela Universidade de Brasília. É analista de informática legislativa da Câmara dos Deputados, ocupando atualmente o cargo de Diretor do Centro de Documentação e Informação. Atua nas áreas de Análise de Dados, Ciência da Informação, Ciência da Computação, Teoria dos Jogos, Governança e Auditoria de Tecnologia da Informação, Inteligência Artificial e redes bayesianas. Além disso, realiza estudos e tem publicações nas áreas de Ciência Política, Estatística e Métodos e Instrumentos de avaliação educacional, social e psicológica. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9303666053885000>

EMENTA DA DISCIPLINA

Teoria da escolha racional. Escolhas estratégicas. Estratégia em Ciências Sociais. Modelos clássicos de jogos. Comportamento de agentes políticos. Jogos na arena política.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno a compreender as relações entre agentes racionais nas Ciências Sociais, além de interpretar e elaborar modelos descritivos de escolhas baseadas em diferentes graus de acesso a informação.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DA DISCIPLINA

Tornar o aluno apto a:

1. Interpretar situações de escolha estratégica;
2. Elaborar modelos descritivos dessas situações;
3. Aplicar os modelos a situações práticas observadas no comportamento de agentes políticos.



MESTRADO PROFISSIONAL EM PODER LEGISLATIVO PLANO DE CURSO DE DISCIPLINA

CONTEÚDO DA DISCIPLINA

- I. A perspectiva da Teoria dos Jogos
 - a. Histórico e aplicações da Teoria dos Jogos;
 - b. Modelos básicos de jogos;
 - c. Respostas estratégicas.
- II. Modelos de jogos
 - a. Jogos simultâneos;
 - b. Equilíbrio de Nash;
 - c. Jogos competitivos, sequenciais e repetidos.
- III. Jogos de votação e de coalizão
 - a. Jogos qualitativos;
 - b. Jogos quantitativos.
- IV. Aplicações práticas em Ciência Política
 - a. Coalizões;
 - b. Jogos ocultos.

MÉTODO DE ENSINO

O curso constará de oito encontros: sete com a duração de quatro horas e um com a duração de duas horas.

Os encontros de quatro horas compreenderão a exposição teórica e prática dos conteúdos. Serão distribuídos textos de aprofundamento a serem apresentados em minisseminários¹ pelos alunos.

Serão ministradas duas listas de exercícios. Os alunos deverão desenvolver como trabalho final um texto, em forma de artigo e seguindo as normas pertinentes da ABNT, com conteúdo extraído dos tópicos abordados na disciplina.

O sétimo encontro se destinará à apresentação dos artigos pelos alunos.

AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

A menção final do curso será determinada pela equação

$$NF = 0,1L_i + 0,2NA + 0,6TF$$

onde *NF* é nota final na disciplina; *NA* é a nota obtida pela apresentação em minisseminário; *Li* é a nota da *i*-ésima lista de exercícios; e *TF* é a nota do trabalho final.

Cada uma das notas situa-se no intervalo entre 0 e 10.

A nota mínima para aprovação é 7 e a frequência mínima é de 75%, sendo vedado o abono de faltas (Regimento do Programa de Pós-graduação do Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento da Câmara dos Deputados - Ato da Mesa n. 53 de 2015, Anexo, art. 54, §§ 1º e 3º).

¹ Por analogia a “minissérie” e “minissaia” - Dicionário Houaiss. Disponível em: <<http://houaiss.camara.gov.br/cgi-bin/houaissnet.exe>>. Acesso em: 13 nov. 2015.



MESTRADO PROFISSIONAL EM PODER LEGISLATIVO PLANO DE CURSO DE DISCIPLINA

CONDUTA ESPERADA DO ALUNO

O aluno deve estar ciente de que se matriculou em disciplina de curso *stricto sensu*, cujo propósito é formar profissionais qualificados com habilidades de pesquisa e de produção de conhecimento. Nesse sentido, são características esperadas do aluno:

- ser proativo, organizado e gostar de estudar diariamente;
- ser responsável, pontual e respeitar prazos;
- agir como um pesquisador, o que significa trabalhar muito e de forma independente;
- ser capaz de colaborar com outros alunos e de se engajar em atividades de grupo;
- ter bom domínio da gramática da língua portuguesa;
- saber ler textos técnicos complexos em inglês.

Em adição, para a presente disciplina, o aluno deve estar disposto a:

- realizar os exercícios propostos, dispondo-se a revisar conceitos matemáticos de complexidade esperada para o ensino médio;
- prospectar situações fáticas no ambiente político e social que reflitam os conceitos e teorias vistos em sala;
- intuir, modelar e relatar cenários de aplicação dos modelos analisados em sala de aula.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Fiani. R. Teoria dos Jogos. São Paulo: Campus, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BRAMS, S. J. Game theory and politics. New York: Free Press, 1975.

BRAMS, S. J.; KILGOUR, M.; ZWICKER, W. S. The paradox of multiple elections. *Social Choice and Welfare*, v. 15, n. 2, p. 211-236, Mar. 1998.

GUARNIERI, F. A força dos partidos “fracos”. *DADOS - Revista de Ciências Sociais*, v. 54, n. 1, p. 235-258, 2011.

MCCARTY, N.; MEIROWITZ, A. *Political Game Theory*. Cambridge:

Cambridge University Press, 2007. Disponível em: <<http://www.princeton.edu/~nmccarty>>. Acesso em: 1 set. 2015.

SANTOS, F. G. M. Teoria de decisões legislativas: microfundamentos do clientelismo político no Brasil. Tese (Doutor em Ciências Humanas: Ciência Política) - Instituto Universitário de Pesquisas do Rio de Janeiro,

Rio de Janeiro, 1994.

TSEBELIS, G. Nested games: The cohesion of french electoral coalitions. *British Journal of Political Science*, v. 18, n. 2, p. 145-170, 2001.

TSEBELIS, G. *Veto players: how political institutions work*. Princeton - New Jersey: Princeton University Press, 2002.



MESTRADO PROFISSIONAL EM PODER LEGISLATIVO
PLANO DE CURSO DE DISCIPLINA

CRONOGRAMA DE AULAS					
AULA	H/A	CONTEÚDO/ATIVIDADE	PROF.	REFERÊNCIAS	ALUNOS DEVEM ENTREGAR
1ª	4	Apresentação da disciplina Definição das atividades da disciplina Histórico e aplicações da Teoria dos Jogos	Marciano	Fiani, cap. 1	
2ª	4	Respostas estratégicas Modelos de jogos – jogos simultâneos e equilíbrio de Nash	Marciano	Fiani, cap. 2 a 4	
3ª	4	Miniseminário(s) Jogos de votação	Marciano	Brams, cap. 2 a 4 Textos distribuídos	Lista 1
4ª	4	Miniseminário(s) Jogos de coalizão	Marciano	Fiani cap. 5 a 7 Brams, cap. 7 Textos distribuídos	
5ª	4	Miniseminário(s) Barganhas	Marciano	Guarnieri; Santos; Tsebelis (2001; 2002) Textos distribuídos	Lista 2
6ª	4	Apresentação dos artigos pelos alunos	Marciano		
7ª	4	Apresentação dos artigos pelos alunos	Marciano		Trabalho final
8ª	2	Encerramento e avaliação da disciplina	Marciano		

CARGA HORÁRIA POR PROFESSOR	
JOÃO LUIZ PEREIRA MARCIANO	C/H: 30 horas/aula