



## MESTRADO PROFISSIONAL EM PODER LEGISLATIVO

### PLANO DE CURSO DE DISCIPLINA

#### DISCIPLINA: TEORIA DOS JOGOS EM CIÊNCIA POLÍTICA

**Período:** 2º semestre 2021    **Carga horária total:** 30 h/a    **Código:** MEST.7.09.15

#### PROFESSOR

**JOÃO LUIZ PEREIRA MARCIANO, Dr.**    **E-mail:** 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. Atualmente é analista de informática legislativa da Câmara dos Deputados, onde trabalha na Secretaria de Controle Interno. Atua nas áreas de Ciência da Informação, Ciência da Computação, 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 minisseminários<sup>1</sup> 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 sexto e sétimo encontros se destinarão à apresentação dos artigos pelos alunos.

#### **AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM**

---

A menção final do curso será determinada pela equação

$$NF = 0,1 L_1 + 0,1 L_2 + 0,2 NS + 0,6 TF$$

onde  $NF$  é nota final na disciplina;  $NS$  é a nota obtida pela apresentação de minisseminário;  $L_i$  é a nota da  $i$ -ésima lista de exercícios ( $i = 1;2$ ); 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).

---

<sup>1</sup> 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 disciplinadamente;
- ser responsável, assíduo, pontual e respeitar prazos;
- agir como um pesquisador, o que significa trabalhar muito, de forma independente e saber aceitar críticas construtivas;
- ser capaz de se engajar em atividades colaborativas;
- 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:

- relacionar as características e demandas específicas para a disciplina;
- ter pensamento crítico e analítico.

#### 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

---

<b>CRONOGRAMA DE AULAS</b>					
<b>AULA</b>	<b>H/A</b>	<b>CONTEÚDO/ATIVIDADE</b>	<b>RESPONSÁVEL</b>	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>ALUNOS DEVEM ENTREGAR</b>
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	Minisseminário(s). Jogos de votação.	Marciano	Brams, cap. 2 a 4 Textos distribuídos	Lista 1
4ª	4	Minisseminário(s). Jogos de coalizão.	Marciano	Fiani cap. 5 a 7 Brams, cap. 7 Textos distribuídos	
5ª	4	Minisseminário(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		
8ª	2	Encerramento e avaliação da disciplina.	Marciano		

<b>CARGA HORÁRIA POR PROFESSOR</b>	
João Luiz Pereira Marciano	C/H: 30 horas/aula