

COMPORTAMIENTO ESTRATÉGICO

Plan de Estudios VIII (Licenciatura en Economía) – 2025

1. DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

- **Carga Horaria**
 - Total: 64
 - Semanal: 4
 - Distribución Teoría y Práctica: -
 - Ciclo del Plan de Estudios: Plan VIII - Básico
- **Régimen de cursada:** Semestral
 - **Carácter:** Obligatoria
 - **Modalidad:** Teórica
- **Asignaturas correlativas necesarias:** Microeconomía I

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivos Generales

Explorar el comportamiento estratégico en la toma de decisiones mediante la teoría de juegos.

2.2 Objetivos Específicos

En particular, la asignatura se propone que los estudiantes:

- Comprendan la naturaleza de las interacciones estratégicas y su diferencia respecto de los problemas de decisión individual.
- Identifiquen situaciones en las que los incentivos y las expectativas sobre el comportamiento de otros agentes son centrales para la toma de decisiones.
- Utilicen conceptos básicos de teoría de juegos como dominancia, mejor respuesta, equilibrio, credibilidad e información.
- Desarrollen la capacidad de ponerse en el lugar de otros jugadores, anticipando sus acciones y razonamientos.
- Apliquen el pensamiento estratégico a ejemplos y casos reales, tanto económicos como no económicos.
- Fortalezcan habilidades de razonamiento lógico y argumentación en contextos de interdependencia estratégica.

3. CONTENIDOS

▪ **Contenidos Mínimos**

- Situaciones estratégicas. El enfoque de la teoría de juegos: jugadores, estrategias, pagos. Juegos de suma cero y no suma cero. El concepto de racionalidad. Juegos cooperativos y no cooperativos.
- Juegos estáticos. Representación normal con matrices de pagos. Estrategias dominantes y dominadas. Mejor respuesta. Equilibrio de Nash. Ejemplos clásicos: dilema del prisionero, coordinación, batalla de los sexos. Equilibrios múltiples. Estrategias mixtas. Selección de equilibrio.
- Juegos secuenciales. Representación extensiva. Inducción hacia atrás. Equilibrio perfecto en subjuegos. Compromiso estratégico: amenazas, promesas, reputación.
- Juegos repetidos. Cooperación. Repetición infinita. Equilibrio de Nash en juegos repetidos. Castigos creíbles. Colusión y estrategias de gatillo.
- Información imperfecta e incompleta. Señalización y screening. Compatibilidad de incentivos

▪ **Programa Analítico**

● **Unidad 1. Introducción al pensamiento estratégico y juegos simples**

- Situaciones estratégicas versus decisiones individuales.
- Definición de juego y elementos básicos: jugadores, estrategias, resultados y pagos.
- Juegos simples jugados en clase.
- Juegos de suma cero y no suma cero.
- Juegos cooperativos y no cooperativos.
- Estrategias dominadas y dominancia estricta y débil.
- El dilema del prisionero: colusión, contratos e ineficiencia.
- Problemas de coordinación y multiplicidad de resultados.

● **Unidad 2. Modelización formal, racionalidad y eliminación iterativa de estrategias dominadas**

- Formulación formal de juegos estáticos.
- Estrategias estricta y débilmente dominadas.
- Supuestos de racionalidad y conocimiento común de la racionalidad.
- Eliminación iterativa de estrategias dominadas.
- Aplicaciones y ejemplos clásicos.

- **Unidad 3. Competencia política, votante mediano y mejores respuestas**
 - Modelo espacial unidimensional de competencia política.
 - Posicionamiento de candidatos y distribución de votantes.
 - Eliminación iterativa de estrategias dominadas.
 - Teorema del votante mediano: resultados e interpretación económica.
 - Limitaciones del modelo y extensiones.
 - Introducción al concepto de mejor respuesta.

- **Unidad 4. Mejores respuestas, penales en fútbol y juegos de asociación**
 - Definición de mejor respuesta dada una creencia sobre las acciones de otros jugadores.
 - Estrategias que nunca son mejor respuesta y su eliminación.
 - Juego de penales en fútbol: análisis gráfico y conceptual.
 - Juegos de asociación y externalidades.
 - Motivación hacia el concepto de equilibrio de Nash.

- **Unidad 5. Equilibrio de Nash, coordinación y competencia oligopólica**
 - Definición de equilibrio de Nash en estrategias puras.
 - Relación entre dominancia, mejores respuestas y equilibrio.
 - Juegos de coordinación: batalla de los sexos y problemas de selección de equilibrio.
 - Equilibrios múltiples.
 - Equilibrios eficientes e ineficientes.
 - Modelos de competencia entre empresas:
 - Duopolio de Cournot.
 - Duopolio de Bertrand con y sin diferenciación.
 - Competencia espacial y modelos de localización.
 - Modelo candidato–votante con entrada endógena.

- **Unidad 6. Estrategias mixtas y dinámica evolutiva**
 - Motivación para el uso de estrategias mixtas.
 - Definición y cálculo de estrategias mixtas.
 - Condición de indiferencia y equilibrio mixto.
 - Interpretaciones de las estrategias mixtas: aleatorización, creencias y poblaciones.

- Juegos evolutivos y estrategia evolutivamente estable.
 - Normas sociales, convenciones y equilibrio.
-
- **Unidad 7. Juegos secuenciales, inducción hacia atrás y compromiso**
 - Representación extensiva de juegos secuenciales.
 - Inducción hacia atrás en juegos de información perfecta.
 - Riesgo moral, incentivos y contratos.
 - Estrategias de compromiso y credibilidad.
 - Competencia secuencial: modelo de Stackelberg.
 - Ventajas del primer y segundo movimiento.
 - Reputación y amenazas creíbles.
-
- **Unidad 8. Información imperfecta, equilibrio perfecto en sub-juegos y guerras de desgaste**
 - Juegos con información perfecta e imperfecta.
 - Conjuntos de información y estrategias en juegos extensivos.
 - Forma normal de juegos secuenciales.
 - Equilibrio perfecto en sub-juegos.
 - Inversiones estratégicas y juegos de emparejamiento.
 - Guerras de desgaste y conflictos prolongados.
-
- **Unidad 9. Juegos repetidos y cooperación**
 - Juegos repetidos de horizonte finito e infinito.
 - Problemas de cooperación y descomposición hacia atrás.
 - Estrategias de castigo y sostenimiento de la cooperación.
 - Colusión y estrategias de gatillo.
 - Paciencia, duración esperada del juego y disciplina.
 - Aplicaciones económicas y organizacionales.
-
- **Unidad 10. Información asimétrica, señalización y subastas**
 - Juegos con información asimétrica.
 - Revelación de información y silencio informativo.
 - Señalización con costos diferenciales.
 - Equilibrios separadores y agrupadores.
 - Subastas con valores privados y comunes.
 - Maldición del ganador y estrategias de puja.

- Señalización y screening.
- Compatibilidad de incentivos.

4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

- **Fundamentación**

La asignatura Comportamiento Estratégico tiene como objetivo central desarrollar en los estudiantes la capacidad de razonar y decidir en contextos de interacción estratégica, es decir, situaciones en las que los resultados dependen no solo de las acciones propias, sino también de las decisiones de otros agentes racionales con objetivos propios. A diferencia de otros cursos de microeconomía centrados en modelos de elección individual, esta asignatura enfatiza el análisis de interacciones entre pocos agentes, donde anticipar las respuestas de los demás, formar creencias y evaluar incentivos resulta fundamental. En este sentido, la metodología de enseñanza se apoya fuertemente en el aprendizaje activo, la experimentación y el análisis de juegos, combinando herramientas formales con ejemplos intuitivos y situaciones cercanas a la experiencia cotidiana de los estudiantes.

El curso está pensado como una materia del ciclo básico de la Licenciatura en Economía, y no presupone una formación matemática avanzada. Si bien se utilizan herramientas formales simples (gráficos, funciones, esperanzas), el énfasis está puesto en la intuición económica, la interpretación de los resultados y la capacidad de aplicar razonamiento estratégico a distintos contextos económicos, políticos y sociales.

- **Organización general del curso**

La asignatura se organiza en dos clases semanales de dos horas cada una, con distintos objetivos:

En uno de los encuentros se trabajará principalmente en la introducción y desarrollo de los conceptos centrales del programa, utilizando modelos simples de teoría de juegos, ejemplos numéricos y gráficos, y discusiones guiadas. En este espacio se presentarán progresivamente las herramientas analíticas fundamentales que permiten estructurar el razonamiento estratégico.

El segundo encuentro semanal estará orientado a complementar y profundizar los contenidos, poniendo el énfasis en la aplicación activa de las ideas desarrolladas. En estas clases se promoverá el juego y la experimentación en aula, mediante la participación de los estudiantes en juegos estratégicos, simulaciones, experimentos colectivos y el análisis de situaciones reales provenientes de la economía, la política o la vida cotidiana. Este

espacio no se concibe como meramente práctico, sino como un ámbito para consolidar conceptos, explorar sus implicancias y desarrollar intuiciones estratégicas.

Esta organización busca que los estudiantes no solo comprendan los conceptos de manera formal, sino que desarrollen la lógica del pensamiento estratégico a partir de la experiencia, reflexionando sobre sus propias decisiones y las de los demás, anticipando comportamientos, evaluando incentivos y revisando creencias. De este modo, el curso apunta a que los alumnos internalicen los principios del comportamiento estratégico como una forma de razonar aplicable a una amplia variedad de contextos.

- **Dictado de clases**

Las clases se desarrollarán de manera presencial y estarán basadas en notas de clase elaboradas específicamente para la asignatura, las cuales estructurarán el contenido teórico del curso. Estas notas servirán de base para las exposiciones del docente y serán presentadas a los estudiantes en formato de diapositivas, acompañadas por el uso del pizarrón y material proyectado.

Un rasgo central de la metodología será la participación activa de los alumnos. A lo largo de las clases, el docente planteará preguntas, dilemas estratégicos y situaciones problemáticas que requieran argumentación y razonamiento colectivo. En muchos casos, las clases comenzarán con juegos breves, experimentos en aula o preguntas disparadoras, diseñados para conectar el contenido nuevo con los conceptos desarrollados previamente y para motivar la introducción formal de nuevas herramientas analíticas.

Dado que una parte sustantiva del aprendizaje se apoya en la experiencia directa de los estudiantes como jugadores, el material de lectura asociado a cada tema será provisto con posterioridad a la clase, y no de manera previa. Esta decisión pedagógica busca evitar que los alumnos enfrenten los juegos con soluciones o conclusiones ya conocidas, preservando así el valor formativo de la exploración, el error y la reflexión estratégica.

Asimismo, se utilizará una plataforma web y/o aplicaciones interactivas que permitirán a los estudiantes participar en tiempo real de distintos juegos y simulaciones estratégicas durante la clase. Estas herramientas facilitarán la participación simultánea de todos los alumnos, el registro de decisiones y resultados, y la posterior discusión colectiva de los patrones observados. Dichas plataformas también quedarán disponibles para que los estudiantes puedan revisitarlas fuera del aula.

Finalmente, de manera regular se resolverán en clase ejercicios del tipo *problem set*, orientados a consolidar los conceptos teóricos introducidos y a entrenar el razonamiento

estratégico en contextos formales. Estos ejercicios se discutirán en el pizarrón, enfatizando la lógica del razonamiento más que el cálculo mecánico.

El material de clase —incluyendo diapositivas, notas, consignas de juegos, enlaces a plataformas de simulación y bibliografía— estará disponible a través del Campus Virtual AU24

- **Disponibilidad para consultas**

El docente contará con horarios de consulta presenciales en la Facultad de Ciencias Económicas de la UNLP, debidamente informados al inicio del semestre. Asimismo, se promoverá el uso del Campus Virtual para canalizar consultas adicionales y compartir material complementario. Si bien se establecerán horarios formales de consulta, la cercanía cotidiana del docente con la Facultad permitirá una disponibilidad amplia para resolver dudas puntuales a lo largo de la cursada.

5. DESCRIPCIÓN ANALÍTICA DE ACTIVIDADES TEÓRICAS Y PRÁCTICAS

Las actividades teóricas de la asignatura Comportamiento Estratégico estarán orientadas a introducir y desarrollar los contenidos del programa a partir de situaciones concretas de interacción estratégica, priorizando la intuición económica, la participación activa de los estudiantes y la construcción progresiva de un marco analítico formal.

En términos generales, la presentación de cada tópico del programa se organizará siguiendo una lógica común, que combina experiencia, reflexión y formalización. En particular, cada nuevo concepto será introducido a partir de un juego, un experimento en aula o un ejemplo motivador tomado de contextos económicos, políticos o sociales relevantes (por ejemplo, competencias deportivas, conflictos estratégicos, negociaciones, invasiones, elecciones o dilemas de cooperación).

A partir de esta situación inicial, se procederá a:

1. Identificar los elementos fundamentales del juego o problema estratégico, tales como los jugadores involucrados, el conjunto de estrategias disponibles, los posibles resultados y los pagos asociados a cada combinación de acciones.
2. Analizar el comportamiento observado o los posibles desenlaces, discutiendo de manera intuitiva qué decisiones parecen razonables, qué incentivos enfrentan los jugadores y qué resultados pueden esperarse.
3. Introducir y formalizar los conceptos teóricos correspondientes, desarrollando progresivamente el marco analítico de la teoría de juegos. Según el contenido de la clase, esto incluirá nociones como estrategias dominadas, mejores respuestas, equilibrio de Nash, estrategias mixtas, inducción hacia atrás, equilibrio perfecto en sub-juegos o juegos con información asimétrica.

4. Revisitar el juego o ejemplo inicial a la luz de las nuevas herramientas analíticas, evaluando cómo cambia la interpretación del comportamiento de los jugadores una vez incorporados los conceptos formales y qué predicciones surgen del análisis teórico.
5. Extraer las lecciones clave de cada clase, enfatizando los principios generales de comportamiento estratégico que los estudiantes deberían poder reconocer y aplicar en otros contextos.

El objetivo de esta secuencia es que los alumnos no solo aprendan definiciones o procedimientos formales, sino que comprendan qué problemas resuelve cada concepto, por qué es relevante y cómo se aplica en situaciones distintas a las vistas en clase.

Finalmente, los contenidos trabajados en las actividades teóricas se articularán con ejercicios y juegos adicionales que serán propuestos como tareas o desarrollados en la segunda clase de la semana, que tendrá como objetivo poner en utilización todos los contenidos teóricos desarrollados en la primer clase, permitiendo a los estudiantes aplicar activamente las lecciones aprendidas y consolidar el razonamiento estratégico.

6. FORMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se ajustará a lo establecido en la ordenanza 194/26 (modificatoria de la ord. 189/25), que aprueba el Régimen Académico y de Enseñanza Integral de la Facultad de Ciencias Económicas. En este marco, el proceso de evaluación será integral y continuo, e incluirá instancias de evaluación parcial y, según corresponda, modalidades de promoción o acreditación mediante examen final, conforme al régimen de cursos regulares vigente. Los criterios, instrumentos y condiciones de evaluación respetarán los requisitos de asistencia, aprobación y acreditación previstos por la normativa, y serán comunicados oportunamente a los estudiantes al inicio del curso.

7. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía obligatoria

- Dixit, A. y Nalebuff, B. (1991). Thinking Strategically: The Competitive Edge in Business, Politics, and Everyday Life. New York: W. W. Norton & Company.
- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). Games of Strategy. 6ª edición. New York: W. W. Norton & Company.
- Dixit, A. y Nalebuff, B. (2010). El arte de la estrategia. Barcelona: Antoni Bosch.

Bibliografía complementaria

- Watson, J. (2013). *Strategy: An Introduction to Game Theory*. 3ª edición. New York: W. W. Norton & Company.
- Dutta, P. K. (1999). *Strategies and Games: Theory and Practice*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Polak, B. (2007). *Game Theory*. Yale University. Apuntes y material audiovisual del curso (Yale Open Courses).

Bibliografía por Unidad

Unidad 1. Introducción al pensamiento estratégico y juegos simples

- Dixit, A. y Nalebuff, B. (1991). *Thinking Strategically: The Competitive Edge in Business, Politics, and Everyday Life*. New York: W. W. Norton & Company. Capítulos 1 y 2.
- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). *Games of Strategy*. 6ª edición. New York: W. W. Norton & Company. Capítulos 1 y 2.
- Dixit, A. y Nalebuff, B. (2010). *El arte de la estrategia*. Barcelona: Antoni Bosch. Capítulos 1 y 2.
- Polak, B. (2007). *Game Theory*. Yale University. Lecturas 1 y 2.

Unidad 2. Modelización formal, racionalidad y eliminación iterativa de estrategias dominadas

- Dixit, A. y Nalebuff, B. (1991). *Thinking Strategically*. New York: W. W. Norton & Company. Capítulos 2 y 3.
- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). *Games of Strategy*. 6ª edición. New York: W. W. Norton & Company. Capítulo 3.
- Watson, J. (2013). *Strategy: An Introduction to Game Theory*. 3ª edición. New York: W. W. Norton & Company. Capítulos 1 y 2.
- Polak, B. (2007). *Game Theory*. Yale University. Lecturas 2 y 3.

Unidad 3. Competencia política, votante mediano y mejores respuestas

- Dixit, A. y Nalebuff, B. (1991). *Thinking Strategically*. New York: W. W. Norton & Company. Capítulo 4.
- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). *Games of Strategy*. 6ª edición. New York: W. W. Norton & Company. Capítulo 3.

- Dixit, A. y Nalebuff, B. (2010). El arte de la estrategia. Barcelona: Antoni Bosch. Capítulo 3.
- Polak, B. (2007). Game Theory. Yale University. Lectura 3.

Unidad 4. Mejores respuestas, penales en fútbol y juegos de asociación

- Dixit, A. y Nalebuff, B. (1991). Thinking Strategically. New York: W. W. Norton & Company. Capítulo 5.
- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). Games of Strategy. 6ª edición. New York: W. W. Norton & Company. Capítulo 3.
- Watson, J. (2013). Strategy: An Introduction to Game Theory. 3ª edición. New York: W. W. Norton & Company. Capítulo 3.
- Polak, B. (2007). Game Theory. Yale University. Lectura 4.

Unidad 5. Equilibrio de Nash, coordinación y competencia oligopólica

- Dixit, A. y Nalebuff, B. (1991). *Thinking Strategically: The Competitive Edge in Business, Politics, and Everyday Life*. New York: W. W. Norton & Company. Capítulos 6 y 7.
- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). *Games of Strategy*. 6ª edición. New York: W. W. Norton & Company. Capítulos 4 y 5.
- Polak, B. (2007). *Game Theory*. Yale University. Lectura 5.

Unidad 6. Estrategias mixtas y dinámica evolutiva

- Dixit, A. y Nalebuff, B. (1991). *Thinking Strategically: The Competitive Edge in Business, Politics, and Everyday Life*. New York: W. W. Norton & Company. Capítulos 8 y 9.
- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). *Games of Strategy*. 6ª edición. New York: W. W. Norton & Company. Capítulos 7 y 8.
- Polak, B. (2007). *Game Theory*. Yale University. Lecturas 8, 9 y 10.

Unidad 7. Juegos secuenciales, inducción hacia atrás y compromiso

- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). *Games of Strategy*. 6ª edición. New York: W. W. Norton & Company. Capítulo 13.
- Dutta, P. K. (1999). *Strategies and Games: Theory and Practice*. Cambridge, MA: MIT Press. Capítulo 11.

- Polak, B. (2007). Game Theory. Yale University. Lecturas 11 y 12.

Unidad 8. Información imperfecta, equilibrio perfecto en sub-juegos y guerras de desgaste

- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). Games of Strategy. 6ª edición. New York: W. Norton & Company. Capítulos 9 y 10.
- Watson, J. (2013). Strategy: An Introduction to Game Theory. 3ª edición. New York: W. Norton & Company. Capítulo 6.
- Polak, B. (2007). Game Theory. Yale University. Lecturas 13, 14 y 15.

Unidad 9. Juegos repetidos y cooperación

- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). Games of Strategy. 6ª edición. New York: W. Norton & Company. Capítulos 14 y 15.
- Dutta, P. K. (1999). Strategies and Games: Theory and Practice. Cambridge, MA: MIT Press. Capítulo 10.
- Polak, B. (2007). Game Theory. Yale University. Lecturas 21 y 22.

Unidad 10. Información asimétrica, señalización y subastas

- Dixit, A., Skeath, S. y McAdams, D. (2025). Games of Strategy. 6ª edición. New York: W. Norton & Company. Capítulos 16 y 17.
- Watson, J. (2013). Strategy: An Introduction to Game Theory. 3ª edición. New York: W. Norton & Company. Capítulo 7.
- Polak, B. (2007). Game Theory. Yale University. Lecturas 23 y 24.