

## Introducción a la Economía Experimental para estudiantes de secundaria

**Se trata de organizar la participación de los estudiantes en experimentos de laboratorio y ayudarles presentar los resultados en el rol de verdaderos científicos**

---

Vamos a presentar nuestra investigación en economía experimental a un grupo de 20-30 estudiantes de secundaria. La economía experimental es ahora un campo establecido dentro de la economía, aunque aún algo desconocido al público. Se utiliza la teoría de juegos como punto de partida. La teoría de juegos es una aproximación matemática a la economía y la sociedad y la búsqueda de la solución "racional" de esos modelos.

El objetivo principal de la economía experimental es estudiar el comportamiento de los seres humanos en relación a preguntas del tipo:

- ¿Cómo podemos negociar sobre una cantidad de dinero?
- ¿Cuánto debemos apostar en las subastas de pescado?
- ¿Debemos contribuir a un bien público?
- ¿Suele el dinero "bueno" expulsar al dinero "malo"?
- ¿Ahorramos demasiado?
- ¿Dónde nos reuniríamos en Barcelona si la comunicación no fuera permitida?
- ¿Cómo podemos medir la aversión al riesgo?
- ¿Existen diferencias de género en el comportamiento en situaciones de competencia?

En la primera parte, los estudiantes participarán en experimentos de laboratorio que tratan de responder a las preguntas arriba indicadas. En la segunda parte, además de las conferencias de los profesores, los estudiantes se dividirán en grupos de 4 para presentar los datos obtenidos como científicos reales. Por lo tanto, se analizarán los datos y la literatura relacionada.

De esta manera, los estudiantes participan de forma activa y aprenden que la economía puede ser estudiada como cualquier otra ciencia natural. También se revisará el experimento económico en relación a hallazgos de otros experimentos de campo (recogida de datos fuera del laboratorio) y la neuro-economía (que asocia las acciones de las personas con reacciones biológicas como la actividad del cerebro)

Los alumnos ayudados por los profesores deben analizar los datos resultantes de los experimentos en grupos de 4 y preparar presentaciones de 15 minutos con el análisis de los datos.

Además, se invitará a los profesores interesados a participar en experimentos online a través de <http://gametheory.tau.ac.il/> para explicar nuestros objetivos. Esto significa que los profesores participarán en unos 5 experimentos cortos a través de Internet. A continuación, les enviaremos las respuestas de una manera fácil de usar. Los estudiantes participarán en experimentos similares.

## Experimentos propuestos:

1. *guessing game*: nociones de niveles de razonamiento e instrucción sobre cómo presentar.
2. *ultimatum game*: nociones sobre negociación, justicia y comportamiento estratégico
3. *public good game*: sobre el problema del “polizón”
4. *lotteries*: aversión al riesgo
5. *coordination games*: el problema de equilibrios múltiples
6. *double blind trust game*: sobre la confianza entre personas.
7. *auctions*: un ejemplo de subasta y vaciado del mercado

## Profesores responsables

### **Rosemarie Nagel**

ICREA research professor

Department of Economics and Business

Universitat Pompeu Fabra

Ramon Trias Fargas, 25-27

08005 Barcelona

e-mail: [rosemarie.nagel@upf.edu](mailto:rosemarie.nagel@upf.edu)

<http://www.econ.upf.edu/en/people/onefaculty.php?id=p1280>

### **Nikos Georgantzis**

Investigador de Reconocida Valía (Junta de Andalucía)

Department of Economics

Universidad de Granada &

LEE, Universitat Jaume I, Castellon

e-mail: [ngeorgantzis@ugr.es](mailto:ngeorgantzis@ugr.es)

<http://www.lee.uji.es/full-time-researchers-members/nikos>