

Pasos metodológicos de un diseño experimental  
para medir capital social y acción colectiva  
en seis ciudades latinoamericanas

**Natalia Candelo Londoño**  
**Sandra Polanía Reyes**

**17**

SEPTIEMBRE DE 2008

Serie Documentos Cede, 2008-17  
ISSN 1657-7191

Septiembre de 2008

© 2008, Universidad de los Andes–Facultad de Economía–Cede  
Carrera 1 No. 18 A – 12, Bloque C.  
Bogotá, D. C., Colombia  
Teléfonos: 3394949- 3394999, extensiones 2400, 2049, 2474  
*infocede@uniandes.edu.co*  
*http://economia.uniandes.edu.co*

Ediciones Uniandes  
Carrera 1 No. 19 – 27, edificio Aulas 6, A. A. 4976  
Bogotá, D. C., Colombia  
Teléfonos: 3394949- 3394999, extensión 2133, Fax: extensión 2158  
*infeduni@uniandes.edu.co*  
*http://ediciones.uniandes.edu.co/*

Edición, diseño de cubierta, pre prensa y prensa digital:  
Proceditor Ltda.  
Calle 1C No. 27 A – 01  
Bogotá, D. C., Colombia  
Teléfonos: 2204275, 220 4276, Fax: extensión 102  
*proceditor@etb.net.co*

Impreso en Colombia – Printed in Colombia

El contenido de la presente publicación se encuentra protegido por las normas internacionales y nacionales vigentes sobre propiedad intelectual, por tanto su utilización, reproducción, comunicación pública, transformación, distribución, alquiler, préstamo público e importación, total o parcial, en todo o en parte, en formato impreso, digital o en cualquier formato conocido o por conocer, se encuentran prohibidos, y sólo serán lícitos en la medida en que se cuente con la autorización previa y expresa por escrito del autor o titular. Las limitaciones y excepciones al Derecho de Autor, sólo serán aplicables en la medida en que se den dentro de los denominados Usos Honrados (Fair use), estén previa y expresamente establecidas; no causen un grave e injustificado perjuicio a los intereses legítimos del autor o titular, y no atenten contra la normal explotación de la obra.

## **PASOS METODOLÓGICOS DE UN DISEÑO EXPERIMENTAL PARA MEDIR CAPITAL SOCIAL Y ACCION COLECTIVA EN SEIS CIUDADES LATINOAMERICANAS**

Natalia Candelo Londoño y Sandra Polanía Reyes<sup>1</sup>  
spolaniareyes@unisi.it, ncandelo@student.utdallas.edu

### **Resumen**

En el año 2007 se llevo a cabo el proyecto “Construyendo Confianza y Capital Social para reducir barreras de exclusión”, el cual se desarrolló en seis ciudades capitales latinoamericanas: Bogotá, D.C, Buenos Aires, Caracas, Lima, Montevideo y San José de Costa Rica. Este estudio se propuso analizar la interacción entre exclusión social y acción colectiva en América Latina a través de una aproximación experimental en campo, y examinar algunos mecanismos de comportamiento individual y de grupo que pueden afectar la cooperación. Específicamente, analizó el comportamiento de los individuos frente a problemas de confianza, acción colectiva e incertidumbre en diferentes niveles de heterogeneidad y exclusión social. El conjunto de experimentos fue diseñado para medir las actitudes individuales con respecto a preferencias sociales (confianza, reciprocidad, cooperación y acción colectiva), preferencias hacia el riesgo (riesgo, ambigüedad y aversión a la pérdida) y cómo el grado de heterogeneidad y la exclusión social afectan las posibilidades para lograr acciones que generen mayores beneficios para los grupos. El diseño experimental se basó en cuatro actividades: un juego de la confianza, un juego de bienes públicos, tres juegos midiendo actitudes individuales hacia el riesgo, ambigüedad y pérdida y un juego de riesgo compartido.

Con el fin de obtener una muestra representativa de 500 participantes en cada ciudad y aplicar diseño experimental de forma homogénea, se establecieron pasos metodológicos precisos. Este documento presenta la metodología utilizada en este proyecto, permitiendo observar su desarrollo en campo. En primer lugar, describe el proceso de convocatoria y los mecanismos para llevarlo a cabo. Luego, presenta la planeación de una sesión, los detalles del protocolo y el proceso paso a paso de una sesión experimental. Finalmente, resume las recomendaciones y conclusiones generales para el trabajo de campo de un proyecto con los anteriores requerimientos.

**Palabras Claves:** Juego de Confianza, Mecanismo de contribución Voluntaria, riesgo, riesgo compartido, preferencias individuales, exclusión social, acción colectiva, cooperación, experimentos en campo; América Latina.

**Clasificación JEL:** Z13, D70, C93, D81, D64, H41

---

<sup>1</sup> Facultad de Economía, Universidad de los Andes, Bogotá. Agradecemos a los equipos que hicieron parte en el proyecto “Construyendo Confianza y Capital Social para reducir barreras de exclusión” por sus comentarios sobre los pasos metodológicos a seguir. En especial, a Juan Camilo Cárdenas, Hugo Ñopo, Saul Keifman, Giorgina Piani, Néstor Gandelman, Juan José Díaz, Guillermo Ramírez, Natan Lederman y Arodys Robles.

# METHODOLOGICAL STEPS OF AN EXPERIMENTAL DESIGN FOR MEASURING SOCIAL CAPITAL AND COLLECTIVE ACTION IN SIX LATIN AMERICAN CITIES

Natalia Candelo Londoño y Sandra Polanía Reyes<sup>2</sup>  
spolaniareyes@unisi.it, ncandelo@student.utdallas.edu

## Abstract

In the year 2007 It was held the research project called “Measuring Trust, Trustworthiness and Pro-Sociality in Six Latin American Cities”: Bogotá, D.C, Buenos Aires, Caracas, Lima, Montevideo and San José de Costa Rica. The purpose of this study was to analyze the interaction between social exclusion and collective action in Latin America using a field experimental approach and examine some behavioral mechanisms and group outcomes regarding the possibilities for and limitations of collective action in groups. Specifically, it observed individuals facing problems of trust, collective action, and uncertainty under different levels of social heterogeneity and exclusion. The experimental setup was designed to measure individual attitudes in regard to Other-regarding preferences (Trust and reciprocity, cooperation and group formation), risk preferences (risk, ambiguity and loss aversion) and how the degree of group heterogeneity affects individual decisions and group outcomes. The set of experiments was based on four activities: a trust game, a public goods game, three games measuring individual attitudes in regard to risk, ambiguity, and losses, an a risk pooling game.

To obtain a representative sample of 500 participants per city and to guarantee homogeneity in the application of experimental protocols, we established precise methodological steps. This document presents the methodology used in this project to observe its development in the field. First, it describes the recruitment process and its mechanisms. Then, it presents the session planning, protocol details and the experimental session procedure, step by step. Finally, it summarizes the general recommendations and conclusions to develop the field work of such as a project with the requirements from above.

**Key Words:** Trust game, VCM, risk, risk pooling, individual preferences, Social exclusion, Collective action, Cooperation; Field experiments; Latin America.

**JEL Classification:** Z13, D70, C93, D81, D64, H41

---

<sup>2</sup> Department of Economics, Universidad de los Andes, Bogotá. We thank to the teams that participated in the research project: Trust for Good Governance: Field Experiments in Latin America for their valuable comments when designing the experimental setup and the survey. A collaborative effort like this required the support of many colleagues, among them we would like to thank Martin Benavides, Juan Jose Díaz, Nestor Gandelman, Saul Keifman, Nathan Lederman, Giorgina Piani and Arodys Robles; and their fieldwork teams in the different cities of our project. Jeffrey Carpenter provided insightful comments to the experimental design.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>II. EL PROCESO DE CONVOCATORIA.....</b>	<b>1</b>
A. SELECCIÓN DE LOS PARTICIPANTES.....	1
B. SESIONES PURAS Y MIXTAS .....	3
C. INVITACIÓN A LOS PARTICIPANTES.....	3
<b>III. PLANEAMIENTO DE UNA SESIÓN Y DETALLES DEL PROTOCOLO .....</b>	<b>6</b>
A. PLANEAMIENTO DE UNA SESIÓN.....	6
B. DETALLES DEL PROTOCOLO .....	9
1. <i>Actividad 1 o Juego de la confianza</i> .....	10
2. <i>Actividad 2 o el juego del mecanismo de contribución voluntaria</i> .....	12
3. <i>Actividad 3 o del Riesgo</i> .....	13
4. <i>Actividad 4 o el juego del riesgo compartido</i> .....	14
<b>IV. RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES .....</b>	<b>16</b>
<b>V. REFERENCIAS.....</b>	<b>17</b>
<b>VI. ANEXOS .....</b>	<b>19</b>
1. <i>Convocatoria y muestreo</i> .....	19
2. <i>Cuestionarios y tablas sobre la asignación del nivel socioeconómico</i> .....	21
3. <i>Formatos utilizados y diseñados para el trabajo de campo y recopilación de información</i> .....	23
I. Formatos de convocatoria .....	23
I-0. Carta de convocatoria .....	23
I-3. Lista de convocados .....	24
I-4. Encuesta pre juego.....	24
I-5. Identificación Coordinadores .....	25
I-6. Muestreo en Bogotá.....	25
II. Materiales para la sesión (no se presentan en este documento con excepción de II-7) .....	25
II-7. Tarjeta de ejemplo.....	25
III. Sesión.....	26
III-1. Librillo jugador tipo 1.....	26
III-2. Librillo jugador tipo 2.....	30
III-3. Papeleta Actividad 2 .....	31
III-4. Papeleta Actividad 3 .....	32
III-5. Seguimiento de sesión .....	32
IV. Post – Sesión (No se presentan en este documento).....	33
VI. Guías .....	35
VI-1. Guía Asignación de jugadores para 1 sesión .....	35
VI-2. Manual del Coordinador.....	35
VI-3. Manual del Encuestador .....	35
VI-4. Protocolo .....	35

### TABLAS Anexos

Tabla 1-1. Caracterización del Nivel Socioeconómico para cada ciudad.....	19
Tabla 1-2. Cuotas Muestrales según Nivel Socioeconómico, Edad, sexo y Nivel Educativo. Porcentaje del Total de participantes efectivos para cada ciudad. ....	20
Tabla 1-3. Tipo de Reclutamiento en cada ciudad. Porcentaje de personas convocadas.....	20
Tabla 2-1. Clasificación del INDEC de los barrios de residencia en la ciudad de Buenos Aires .....	21
Tabla 2-2. Clasificación del INE de los barrios de residencia en la ciudad de Montevideo .....	21
Tabla 2-3. Clasificación del OMA por barrios para Lima.....	22

## I. Introducción

A comienzos del año 2007 inició el proyecto “Construyendo Confianza y Capital Social para reducir barreras de exclusión”, el cual se desarrolló en seis ciudades capitales latinoamericanas: Bogotá, D.C, Colombia, Buenos Aires, Argentina, Caracas, Venezuela, Lima, Perú, Montevideo, Uruguay y San José de Costa Rica, Costa Rica. Dadas las diferentes locaciones y esperando que el diseño experimental utilizado fuera replicable en cada ciudad se establecieron pasos metodológicos precisos. Este documento pretende resumir esos pasos, permitiendo así observar con exactitud el desarrollo de campo de este proyecto. La sección II describe el proceso de convocatoria establecido y los mecanismos para llevarlo a cabo. La sección III muestra la planeación de una sesión, los detalles del protocolo y el proceso de una sesión experimental. La cuarta sección resume las recomendaciones generales para un proyecto de tal envergadura y las conclusiones generales del trabajo de campo. La quinta parte cita la bibliografía utilizada para desarrollar este documento y los anexos se hallan en la última sección.

## II. El proceso de convocatoria

En cada ciudad se seleccionó una muestra de 514 participantes en promedio<sup>3</sup> con una estrategia discutida en el seminario realizado en Bogotá en Enero de 2007. Durante este seminario se implantó que el muestreo se realizaría por los clusters de ingreso más representativos en cada ciudad, dado que se consideró a los ingresos como la variable en la cual se circunscribe principalmente la exclusión social. La estratificación de la muestra de cada ciudad se hizo en función de algunas características socioeconómicas: la edad, el género, el nivel educativo alcanzado y el nivel socioeconómico (NSE) de su hogar.

### A. Selección de los participantes

El objetivo del estudio implicó que el diseño de la muestra fuera independiente para cada una de las variables, con el mismo nivel de representatividad y de acuerdo a los siguientes niveles de desagregación:

En primer lugar, los **Grupos de Edad (GE)** se crearon teniendo en cuenta el interés del estudio en la percepción de la exclusión de los jóvenes, los adultos jóvenes, los adultos mayores y la tercera edad, de tal forma que los rangos se asignaron así: GE 1, de 17 a 27 años; GE 2, de 28 a 38 años, GE 3, de 39 a 59 años y GE 4, de 60 a 72 años. En segundo lugar, el **Género** se definió como el sexo biológico de los individuos, es decir: hombre y mujer. En tercer lugar, el **Nivel educativo alcanzado** se agrupó en tres niveles: secundaria

---

<sup>3</sup> Ver Cárdenas et al. (2007).

incompleta o menos, secundaria completa y estudios superiores incompletos o más<sup>4</sup>. Por último, la variable de **Nivel Socioeconómico (NSE)** se construyó de forma diferente para cada ciudad, debido a que no había un sistema de información estadística unificado para todas las ciudades del estudio. A continuación explicaremos en que consistió el método de cada ciudad.

En Bogotá se utilizó la Encuesta de Calidad de Vida de 2003 del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2003) para calcular las cuotas muestrales de una población representativa de la ciudad. Para la categoría del NSE se tomó como Proxy el estrato de la vivienda en la cual reside el participante. El estrato es una clasificación asignada que toma en cuenta el nivel de ingresos de una persona o grupo familiar y la tipificación de los inmuebles realizada por Catastro Distrital en Bogotá, la cual depende del uso del suelo y actividad desarrollada en el área donde se encuentra la vivienda. El estrato socioeconómico corresponde a un NSE, y se puede observar en la Tabla 1 del Anexo 1. Para esta investigación, se agruparon los niveles más bajos (estratos 1 y 2) y los más altos (5 y 6), lo que nos da 4 clases de NSE, alto, medio alto (estrato 4), medio bajo (estrato 3) y bajo (Cárdenas, et al, 2007).

En Buenos Aires se utilizó el Censo del 2001 del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC, 2001) para estimar las cuotas muestrales de una población representativa de la ciudad. Para determinar la clasificación del NSE, se aplicó un cuestionario a cada invitado, de acuerdo al puntaje obtenido en las siguientes dimensiones por cada uno de los participantes: i) nivel de instrucción, ii) cobertura médica, iii) calificación si está ocupado y, iv) condición de su actividad económica. Para esta investigación, se crearon tres NSE, alto, medio y bajo (Keiffman, 2007).

En Caracas se utilizaron las cifras preliminares del Censo del 2001 del Instituto Nacional de Estadística (INE, 2001) para el diseño de la muestra de la ciudad (Ramírez, 2007). De acuerdo al equipo de trabajo de Venezuela, no existe un criterio único y definitivo para la definición de NSE en el país. Sin embargo, el NSE que se utiliza en estudios de mercadeo está compuesto por 5 grupos (ver Tabla 1 del Anexo 1). Para esta investigación se agruparon los niveles más altos (A y B), dada su poca participación dentro de la población total. Así, se generaron cuatro NSE, alto, medio alto (C), medio bajo (D) y bajo (E).

En Lima, se seleccionó una muestra estratificada por NSE utilizando el marco muestral de la empresa Apoyo Opinión y Mercado (AOM). Dicho marco cuenta con un mapeo de manzanas de Lima Metropolitana según los cinco NSE que dicha empresa utiliza en sus estudios de mercado (ver tabla 1 del Anexo 1). La estrategia de campo consistió en partir de una intersección de manzanas representativas de un NSE particular, la cual se identificaba por medio del mapa de manzanas de la AOM, y visitar viviendas alrededor de dicha intersección (Díaz et al, 2007). En el momento de la invitación, se aplicó un cuestionario

---

<sup>4</sup> Así mismo, estos niveles se subdividían en: ninguno, primaria incompleta, primaria completa y secundaria incompleta para el primer nivel; y, estudios técnicos o universitarios incompletos, estudios técnicos o universitarios completos y de postgrado para el tercer nivel.

para determinar el NSE, de acuerdo al puntaje obtenido en las dimensiones sociodemográficas específicas (ver anexo 2).

En Montevideo, se utilizó la clasificación del Instituto Nacional de Estadísticas (INE) para calcular las cuotas muestrales en cada segmento censal de acuerdo al NSE, bajo, medio bajo, medio alto y alto (ver tabla 1 del anexo 1). Esto se hace según información basada en dos dimensiones: ingreso per capita y desempleo. Como no era posible establecer en qué segmento vivía cada jugador, se asignó a cada barrio un estrato. Esto se hizo en función de la clasificación del INE de los hogares que viven en cada uno de los 62 barrios de la ciudad (ver Anexo 2). De esta manera las personas que reportaban vivir en un barrio donde de acuerdo a la Encuesta Nacional de Hogares los hogares eran predominantemente de estrato bajo eran asignadas a estrato bajo.

Por último, en San José de Costa Rica, se utilizó el Censo del 2000 del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC, 2000) para el diseño muestral y se seleccionaron los distritos principales de San José, los cuales cuentan con una distribución de los estratos adecuada. En dichos distritos se tomó una muestra aleatoria de segmentos estratificada por estratos que garantizara la asistencia a las sesiones.

## **B. Sesiones Puras y Mixtas**

Se definieron dos tipos de sesión: pura y mixta. Una sesión pura se definió como tal, cuando todos los participantes pertenecen a un solo percentil de ingresos. La sesión mixta está compuesta por participantes que pertenecen a diferentes grupos de ingresos. De las 25 sesiones se esperaba que 4 fueran puras y 21 fueran mixtas. De las sesiones puras 2 debían ser con participantes del percentil de ingresos altos y 2 deben ser con participantes del percentil de ingresos bajos. Esta distinción se realizó para observar el efecto de grupos homogéneos y heterogéneos en la formación de capital social y cooperación.

En la ciudad de Lima se realizaron tres sesiones puras con participantes del NSE bajo, dos sesiones puras con participantes del NSE Alto y una sesión con participantes del NSE Alto y del NSE medio alto. Mientras que en Montevideo se llevaron a cabo tres grupos puros de NSE bajo y dos grupos puros de NSE alto y en Bogotá, se realizaron 2 sesiones puras para el grupo NSE bajo y 2 sesiones puras para el grupo NSE Alto.

## **C. Invitación a los participantes**

Se impuso como meta de reclutamiento que cada sesión experimental tuviera alrededor de 20 participantes. Por lo tanto, cada equipo realizó aproximadamente 25 sesiones experimentales. Antes de comenzar el trabajo de campo, el coordinador general de cada ciudad determinaba la fecha y la hora de cada una de las 25 sesiones. De esta forma, era posible convocar no solo personas cuya ocupación les permitiera asistir en cualquier



momento, sino también aquellas personas con ocupaciones que requieren extensas horas laborales. Igualmente fue de vital importancia convocar alrededor de 40 personas por sesión para garantizar la meta. La forma de reclutamiento de las sesiones dependió de la metodología de convocatoria de cada equipo. Hay equipos que prefirieron reclutar solo las sesiones más próximas, pero hay otros que no tuvieron objeción reclutando sesiones lejanas. Sin embargo, es importante tener en cuenta que cuando el tiempo que transcurría entre el reclutamiento y la sesión aumentaba, la probabilidad de que un participante asistiera disminuía.

En el proceso de reclutamiento era importante definir y establecer claramente los pasos a seguir en cada ciudad, de tal forma que no se presentará ninguna posibilidad de sesgo durante la convocatoria por parte de los encuestadores<sup>5</sup>. Para ello se diseñó una carta de convocatoria<sup>6</sup> específica para invitar a las personas. Los encuestadores se rigieron por el contenido de esta carta para brindar información sobre el proyecto a los participantes. Igualmente, en este proceso se usó un formato<sup>7</sup> de convocatoria que señalaba el horario de cada sesión experimental y el número de cupos que se debía convocar para cada sesión. En este formato el coordinador general del proyecto definía cuales de las 25 sesiones serían las 2 puras del percentil alto y las 2 puras del percentil bajo. A cada persona convocada se le asignaba un cupo en una sesión y un número único<sup>8</sup> que lo identificará independientemente de si asistía o no. Esto con el fin de observar si hay sesgo en la muestra, es decir, identificar si las características demográficas de las personas que asistieron difieren significativamente de aquellas que no fueron a la sesión.

Los pasos a seguir se describen a continuación: siendo la tabla siguiente el formato I-2 de números únicos, el reclutador marcaba con una X el número único que le asignaba a la persona que accedía a asistir:

**Tabla 0-1. Formato I-2**

I-2. Número General Único - Marque con una x al asignar un número																			
800	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820
821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840
841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860
861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880
881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900
901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920

Fuente: Proyecto “Construyendo Confianza y Capital Social para reducir barreras de exclusión”

<sup>5</sup> Cada uno de los formatos generados y la información que éstos recogían, eran precedidos por una enumeración arábiga única que distinguía a cada una de las ciudades que participaron en el proyecto.

<sup>6</sup> Todos los formatos utilizados durante el estudio se enumeraron con números romanos seguidos por un número arábigo. La enumeración romana y arábiga se realizó de acuerdo al orden temporal en el cual se utilizaba cada uno de los formatos. Por ejemplo, todos los formatos utilizados en la convocatoria se enumeraron con el número romano I. El número de la carta de invitación era I-0. Ver Anexo 3.

<sup>7</sup> El número del formato de convocatoria era I-1.

<sup>8</sup> Denominado “Número General Único”. El número de este formato de números únicos era I-2.

Luego, ese número se escribía en el formato I-1 de convocatoria en una casilla libre que identificaba la sesión que el participante escogió y uno de los cupos para asignar en tal sesión<sup>9</sup>:

**Tabla 0-2. Formato I-1**

I-1. Convocatoria por sesiones y cupos. Convocatoria por fechas y cupos - Marque el Número General Único que se le asignó a la persona reclutada																							
Fecha sesión				No. de cupos por sesión o no. De participantes reclutados por sesión																			
Día	L2. dd/m	L3. Hora	A2. No. sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
M	20-Mar	18:00	1	801																			
I	21-Mar	18:00	2																				
J	22-Mar	18:00	3																				
V	23-Mar	18:00	4																				

Fuente: Proyecto “Construyendo Confianza y Capital Social para reducir barreras de exclusión”

A cada encuestador-reclutador, el coordinador general le adjudicaba un rango diferente de “Números Generales Únicos”. Para controlar la adjudicación, el coordinador general consignaba el nombre del encuestador y en frente el rango de números que le asignó al encuestador, en un cuadro de adjudicación. La cifra de “Números Generales Únicos” que se le adjudicaba al encuestador dependía del número de personas que el encuestador iba a reclutar de 500. Para hacer efectiva una adjudicación de números, el coordinador general le entregaba al encuestador un formato de números únicos con el rango de números (que le corresponde asignar en la convocatoria) resaltado. De esta forma, nunca se asignaba el mismo número más de una vez. De la misma forma, el coordinador general le adjudicaba a cada encuestador los cupos que asignaría en cada una de las sesiones. Así, cada encuestador asignaba siempre los mismos cupos.

Una vez se asignaba el “Número General Único” y un cupo dentro de una sesión, el encuestador procedía a aplicar una encuesta pre juego<sup>10</sup>, la cual era el instrumento que recopilaba la información del muestreo y de la tarjeta de juego que se utilizaba en el juego de la confianza. Antes de comenzar, el encuestador se aseguraba de marcar la encuesta con el “Número General Único” y el número de la sesión. Para diligenciar esta encuesta se generó un manual que describía con exactitud los pasos para aplicarla.

A cada encuestador se le especificó que la persona encuestada debía ser la persona que participaría en la sesión. La encuesta pre juego se dividió en dos secciones. La primera era la sección de control, y la otra era la de los datos de la Tarjeta del Jugador, la cual constaba de una parte de la hoja que se cortaba y se entregaba al Coordinador General.

Toda la información recopilada en el estudio se dividió por capítulos enumerados por letras. En este caso la parte de “Identificación y control” de la encuesta pre juego se denominó como el capítulo A. Las variables incluidas que estuvieron sujetas a cambios importantes

<sup>9</sup> Observe que en este ejemplo a una persona se le asignó el Número General Único 801 y se le dio el cupo 1 de la sesión No. 1.

<sup>10</sup> Ver encuesta en Anexos. Esta encuesta se estableció como el formato I-4. Encuesta Pre juego.

por ciudad fueron la clasificación de niveles de ingreso en el muestreo de cada ciudad<sup>11</sup> y el nivel educativo más alto alcanzado por el encuestado. Es importante que para identificar estas encuestas se escribiera la ciudad, el número de la sesión que la persona había seleccionado y el número general único.

La segunda sección de la encuesta, la tarjeta del jugador, se utilizaba si el convocado efectivamente llegaba a la sesión. Los espacios de la tarjeta era los siguientes: el No. De Jugador que se escribía cuando el participante asistía a la sesión y ya se le había asignado su número de jugador dentro de la sesión y la información del convocado que se escribía con base en la encuesta pre juego: el Número General Único, el sexo como “Mujer” u “Hombre”, la edad, el nivel educativo aprobado, como “Secundaria Incompleta o menos” o “Secundaria completa” o “Estudios superiores incompletos o más”; el Estrato/barrio/distrito/localidad.

Al final de un día de reclutamiento el coordinador general de cada ciudad realizaba un consolidado de todos los formatos de encuestadores. En su respectivo formato I-2 marcaba con una X todos los “Números Generales Únicos” que se asignaron ese día. Luego en el formato I-1 escribía los “Números Generales Únicos” en los cupos correspondientes que se asignaron ese día. De esta forma, el coordinador general se aseguraba que no hubiera asignaciones dobles de “Números Generales Únicos” o de cupos por sesión. Igualmente, los encuestadores le entregaban al coordinador las encuestas pre juego debidamente diligenciadas con la información correspondiente en las tarjetas de juego. Luego el digitador ingresaba la información de las encuestas pre juego en una hoja de excel llamada “Template I-4” de un archivo que se denominó “VIII-1. DB I-4 Encuesta pre juego - I-3 Lista convocados”. Este archivo tenía el diccionario de digitación de I-4 y las variables a digitar solo aceptaban valores preestablecidos que se definían en el diccionario. Las encuestas de las sesiones más próximas a ejecutar tenían más prioridad para ser ingresadas al sistema.

Con base en el archivo VIII-1 actualizado con la información de las sesiones más próximas el coordinador general actualizaba las condiciones del muestreo para enfocarse en cumplir las cuotas muestrales pendientes.

### **III. Planeamiento de una sesión y detalles del protocolo**

#### **A. Planeamiento de una sesión**

Durante una sesión experimental las instrucciones de los juegos y las encuestas post juego fueron realizadas por diferentes personas. De hecho el estudio controló el sesgo que cada uno de los miembros de cada equipo pudo causar en las respuestas de cada participante.

---

<sup>11</sup> Cada uno de los equipos modificó las alternativas de las preguntas A11 y A12 de acuerdo a los quintiles o cuarteles de ingreso para el muestreo y los niveles de educación del país, respectivamente.

Para ello, se generó un formato que identificaba a todos los coordinadores y encuestadores con un número único del 1 al 30<sup>12</sup>. Para establecer un criterio de enumeración se definió que un coordinador era toda aquella persona que colaboró durante una sesión (experimentos) y post-sesión (encuestas y pagos). Cada coordinador memorizaba ese número para todas las sesiones, dado que en varios formatos se especificaba el número del coordinador que realizó una acción específica. Del total de coordinadores disponibles en una sesión se designaba a 6 coordinadores para emprender los roles más importantes y sistematizar el desarrollo de la sesión. Para el recibimiento por lo general se destinaban 2 coordinadores. Otro coordinador diferente a los anteriores presidía las instrucciones de la actividad 1 para jugadores oferentes y de las actividades 2, 3,4 y 5. Aunque se presentaron excepciones donde otra persona dirigía el resto de actividades. De manera similar, otro coordinador dirigía las instrucciones a los otros jugadores, los receptores en el juego de la confianza. Para controlar quien presidía cada una de las instrucciones se creó el formato “III-5. Seguimiento de sesión”<sup>13</sup>. Para diligenciar este formato se designaba un coordinador. Este formato como su nombre lo indica seguía aquellas características de la sesión que podían afectar las decisiones de los jugadores: como el lugar, la hora, el número total de participantes que asistieron, el número de coordinador que explicó cada una de las actividades, la ficha que salió de la bolsa al realizar el ejemplo de la actividad de riesgo, el número de personas que en la actividad 4 decidieron formar grupo y el número de la actividad que salió seleccionada para pagar. Por otro lado, el coordinador de seguimiento también escribía en el formato “I-3. Lista convocados”<sup>14</sup> observaciones sobre los participantes que considerará importantes<sup>15</sup>.

Otro coordinador diferente a los anteriores marcaba las encuestas post-juego y contabilizaba la distribución socio demográfica real de cada sesión por total, sexo, educación y clusters de ingreso.

Antes de comenzar cada sesión se organizaban 3 paquetes con los materiales necesarios y se encargaba a un coordinador de ellos. Uno de los paquetes era el de recibimiento. Este paquete estaba compuesto por diferentes ítems. En primer lugar, 30 librillos para que cada participante consignará sus respuestas de los juegos. Dado que en el juego de la confianza hay dos tipos de jugadores, se diseñaron dos librillos: uno para jugadores oferentes y otro para jugadores receptores. Estos librillos solo diferían en el tipo de respuestas para el juego de la confianza que era la primera actividad que se realizaba. El resto de posibles respuestas para las otras actividades era igual en ambos librillos<sup>16</sup>. El librillo de los oferentes en la actividad 1, el juego de la confianza, tenía una hoja de respuestas denominada opcional. La hoja opcional se utilizaba cuando el número de participantes de la sesión era impar. Esto

---

<sup>12</sup> Ver Anexo 3, formato I-5. Identificación coordinadores. Note que todas las variables que envuelven el seguimiento de la sesión y el control de los coordinadores se encuentran enumeradas con el prefijo G seguido de un número arábigo.

<sup>13</sup> Ver anexo 3, formato III-5.

<sup>14</sup> Ver anexo 3, formato I-3.

<sup>15</sup> Por ejemplo, la tenencia de un niño en brazos durante la sesión, etc.

<sup>16</sup> Los formatos utilizados por los jugadores dentro de la sesión fueron enumerados con el número III. El librillo de respuestas para los jugadores oferentes se denominó “III-1. Librillo J1”. El librillo para los receptores se llamó “III-2. Librillo J2”.

sucedía ya que un jugador oferente tomaba dos decisiones con dos parejas diferentes. A ambos tipos de librillos se les pegaba al final una papeleta amarilla de la actividad 2<sup>17</sup>, del juego de la contribución voluntaria, y una papeleta azul de la actividad 4<sup>18</sup>, del juego del riesgo compartido.

En segundo lugar, a partir de la versión más actualizada del archivo “VIII-1. DB I-4 Encuesta pre juego - I-3 Lista convocados”, en una hoja que se llamó “I-3. Lista convocados”, era posible filtrar por el número de la sesión a realizar el nombre de cada uno de los participantes convocados y su respectivo Número General Único. Finalmente, se preparaban las tarjetas de los jugadores reclutados para esa sesión, unas fichas enumeradas del 1 al 30 para asignar los números de jugador dentro de la sesión y 30 encuestas post-juego.

El segundo paquete era para el salón donde se realizaba el juego de la confianza para los oferentes y el resto de actividades. Éste estaba compuesto por los afiches y materiales de ejemplo del juego de la confianza para jugadores oferentes, de las actividades 2,3 y 4<sup>19</sup>. También se incluían 4 formatos para pagar cada actividad<sup>20</sup> y el dinero suficiente para los pagos. El tercer paquete constaba de los afiches y materiales de las instrucciones del juego de la confianza para los jugadores receptores. En cada salón los pupitres o asientos se organizaban de forma tal que todos los participantes quedaran separados por una distancia prudencial.

Una sesión requería de mínimo dos salones: un salón con una capacidad de 30 personas y otro salón con una capacidad de 20 personas. En el salón más grande se realizaba el juego de la confianza para los jugadores que eran oferentes y el resto de juegos. En el salón más pequeño se realizaba el juego de la confianza para los jugadores que eran receptores. Por facilidad se solicitaban salones contiguos.

Durante la recepción, un coordinador de recibimiento llamaba individualmente al participante que iba llegando y le invitaba a tomar al azar un número desde el 1 al número de jugadores que había llegado a la sesión hasta ese momento. Este número se llamó el No. De jugador dentro de la sesión y se consignaba en el formato “I-3 lista convocados” frente al nombre del participante. Tómese en cuenta que ningún jugador podía tener un número de jugador repetido dentro de una sesión. Dependiendo del número asignado se tomaba un librillo: si el número de jugador dentro de la sesión era par, se tomaba un librillo para oferentes en el juego de la confianza. Si el número era impar se tomaba un librillo para receptores en el juego de la confianza. Después, se marcaban las variables básicas que permitieran identificar con exactitud las respuestas del participante: el No. de jugador, el Número General Único (este número se encontraba en el formato I-3 frente al nombre del

---

<sup>17</sup> Ver anexo 3, formato III-3.

<sup>18</sup> Ver anexo 3, formato III-4.

<sup>19</sup> Todos los afiches y materiales usados para las instrucciones de una sesión se enumeraron con el número II. Ver anexo 3.

<sup>20</sup> Todos los formatos que correspondían a pagos estaban enumerados con el número romano V. Ver anexo 3.

participante respectivo) y el No. De sesión. Igualmente, se marcaba el número de jugador dentro de la sesión en las dos papeletas de las actividades 2 y 4 que estaban unidas al final del librito. Para finalizar se le entregaba al jugador su librito y su número de jugador. El coordinador le pedía a cada participante no mostrar el número de jugador para mantener sus decisiones anónimas y le indicaba al participante el salón al cual debía ingresar: si el salón para oferentes en el juego de la confianza, o receptores. Inmediatamente el jugador se retiraba a uno de los salones, el coordinador buscaba entre las tarjetas de los jugadores la tarjeta de ese jugador valiéndose del Número General Único que le correspondía. Luego, la marcaba con el número de jugador que le acaba de asignar.

Cuando ambos coordinadores de recibimiento terminaban de recibir a los participantes, tomaban las tarjetas de las personas que realmente asistieron y realizaban la distribución de los participantes por el número total de asistentes, sexo, nivel educativo y clusters de ingreso. Esta distribución se registraba en una hoja que se le entregaba al coordinador que dirigiera las actividades 2 y 4. Después, los coordinadores de recibimiento separaban estas tarjetas por número de jugador dentro de la sesión en dos grupos: números pares e impares. Para la actividad 1, el juego de la confianza, un coordinador de recibimiento apoyaba la sesión en el salón de los jugadores oferentes y llevaba a este recinto las tarjetas de los jugadores receptores de la sesión, es decir, aquellas con números impares. El otro llevaba al recinto donde se dieron las instrucciones a los jugadores receptores, las tarjetas de los jugadores oferentes de la sesión, es decir, las tarjetas pares.

## **B. Detalles del protocolo**

El orden de los juegos se estableció con base en la importancia que cada uno de éstos tiene en la pregunta primordial de investigación: la construcción de capital social y confianza. Por ello, la primera actividad fue el juego de la confianza como medidor de la construcción de confianza entre dos personas; la segunda actividad fue el juego del mecanismo de contribución voluntaria como instrumento para medir los niveles de cooperación en grupo; la tercera actividad fue la de riesgo y se dividió en tres partes para medir las tres posibilidades de la aversión al riesgo, premisa básica de la teoría del prospecto propuesta por Kahneman et al (2000). Esta actividad se eligió primordialmente para controlar y así poder aislar los efectos que tiene el riesgo en las decisiones de cooperación y confianza. Por último, se realizó la actividad de riesgo compartido.

En general el protocolo<sup>21</sup> se caracterizó por presentar a los participantes las instrucciones de los juegos de una forma pública, clara, concisa y transparente en todo sentido. Al inicio de éste se enfatizó en la confidencialidad de toda la información que nos brindará un

---

<sup>21</sup> El protocolo de este proyecto unifica varios protocolos que han sido elaborados por Jeff Carpenter, María Claudia López, Abigail Barr, Sandra Polanía, Natalia Candelo y Juan Camilo Cárdenas, para otros proyectos similares a éste. Por otro lado, es importante recalcar que los juegos económicos están basados en Berg, et al (1995), Binswanger (1980), Holt y Laury (2002 Barr (2003) , Maxwell y Ames (1979) y Issaac y Walker (1988) . Ver anexo 3, formato VI-4.

participante y en su participación voluntaria. En cuanto a las ganancias, se especificaba que dependían tanto de las decisiones que tomará cada jugador como también de las del resto de participantes. Para evitar la desconfianza por el hecho de recibir dinero, se explicaba a los participantes que el estudio necesitaba que las personas tomaran decisiones reales de tipo económico. El valor de los pagos se hizo equivalente para todas las ciudades por medio de un ponderador que midió el poder adquisitivo real en cada ciudad.

El proceso del pago se describía antes de iniciar las instrucciones para que los jugadores una vez comenzaran a decidir supieran con exactitud como sus decisiones podrían ser pagadas. De hecho, se relataba que el participante contestaba cuatro actividades y una vez terminaba de contestarlas recibía las ganancias de solo una de éstas. Para facilitar el proceso de pagos y minimizar el tiempo de asistencia de cada participante, a todos los participantes se les pagaba la misma actividad, la cual se escogía al azar frente a todos los asistentes. Sin embargo, para no afectar las decisiones que los participantes tomaran en los juegos, se decidió que solamente hasta el final se realizaba un sorteo para seleccionar la actividad a pagar. Durante las instrucciones se repetía la importancia de decidir con cuidado dado que cualquier actividad podría ser pagada.

Una vez se daban estas explicaciones, se realizó un consentimiento oral<sup>22</sup> para confirmar el deseo intrínseco del participante de hacer parte del estudio. Después, se les insistía a los participantes abstenerse de realizar comentarios, que no fueran inquietudes, en voz alta para evitar cualquier sesgo.

## **1. Actividad 1 o Juego de la confianza**

El juego de la confianza se diseñó de forma tal que no hubiera necesidad de enfrentar directamente a la pareja. El mecanismo utilizado fue el método estratégico: el oferente puede enviarle al receptor solo una de las opciones de dinero pre establecidas. En este estudio esas opciones eran: 0%, 25%, 50%, 75% y 100% de la dotación inicial. Este método permitió que simultáneamente el receptor decidiera cuánto devolvería en cada una de estas cinco opciones que le podían llegar. Solo se jugaba una ronda y ambos jugadores sabían que jugaban al mismo tiempo.

Con anterioridad se introdujo el formato de la tarjeta de jugador cuyo uso principal se llevaba a cabo durante esta actividad. Esta tarjeta era una forma de presentarle a cada jugador su correspondiente pareja sin tener problemas de retaliación. Ambos jugadores sabían del otro: el sexo, la edad, el nivel educativo aprobado y estrato en el cual reside. Como se puede ver la identidad exacta de los dos jugadores nunca se reveló. Esta técnica se diseñó para observar el efecto de las distancias en sexo, edad, educación y niveles socio-económicos sobre los niveles de confianza y reciprocidad. Por otro lado, dado que era importante mantener el anonimato de las decisiones, se explicaron en salones separados las instrucciones para oferentes y receptores.

---

<sup>22</sup> El equipo de Caracas realizó el consentimiento de forma escrita.

El efecto de altruismo se aisló dándole al receptor la misma dotación inicial del oferente. El ejemplo que se realizaba en ambos salones era el mismo para evitar cambiar la distribución de las respuestas: el oferente le enviaba el 50% de la dotación inicial al receptor, y luego éste último le devolvía el 50% de la cantidad triplicada que le llegó sin incluir su dotación inicial. En todas las ciudades se usó la misma tarjeta de ejemplo<sup>23</sup> como pareja, independientemente del salón. Lo único que cambiaba por ciudad era el tipo de cluster. Cada ciudad usó la estratificación o ejemplos de barrios con los cuales los participantes y los ciudadanos están normalmente familiarizados para distinguir un cluster de ingreso<sup>24</sup>.

Una vez el coordinador que daba las instrucciones en un salón terminaba, un coordinador se dirigía al puesto de un participante, le leía la información de la tarjeta de su pareja respectiva y le resolvía cualquier pregunta sobre esta actividad. Ningún jugador se quedaba con la tarjeta de jugador de su pareja y nunca veía el número de jugador de su pareja. Para controlar por el efecto experimental que el coordinador de ayuda individual podía generar sobre el participante, cada cuadernillo tenía un espacio en donde el coordinador escribía su código. Una vez el oferente y el receptor en sus respectivos salones tomaban la decisión de cuánto enviarle al otro jugador, el mismo coordinador que les ayudó les señalaba otra pregunta que quería recoger las expectativas de cada jugador de cuánto creía que el otro jugador le enviaría (de vuelta en el caso de los oferentes). En todo caso, se le recordaba a cada participante que esta última respuesta no afectaría lo que el otro jugador le enviara realmente. Esto se hizo con la intención de evitar que éste inflara la cifra esperada.

Para saber con exactitud la asignación de parejas en el juego de la confianza se utilizaba el formato “V-1. Guía asignación de jugadores para 1 sesión”<sup>25</sup>, el cual asignaba como pareja de un jugador con número par dentro de la sesión a aquella persona que estuviera en el otro salón y cuyo número de jugador fuera el número impar anterior. Por lo tanto, todos los jugadores con números impares eran receptores y estaban en un salón diferente a aquellos que tenían números pares y eran oferentes. El coordinador sabía que número tenía el jugador al que le ayudaba por medio de la ficha que se le entregaba al comienzo a cada participante. Los coordinadores en ambos salones conocían el número de participantes en la sesión para identificar si el número era impar: en el salón de los oferentes hacían jugar dos veces al participante con número de jugador 2 (la primera decisión la tomaba con el número de jugador 1 y la opcional con el número de jugador impar más grande). En el salón de los receptores al participante con el número de jugador impar más grande se le daban los datos de la tarjeta con número de jugador 2.

Al terminar la actividad 1 los coordinadores se aseguraban de que todos los participantes hubieran contestado. Los coordinadores del salón de receptores trasladaban a los jugadores al salón de los oferentes. Todos los jugadores ubicaban su número de jugador boca abajo y el librito cerrado hasta que se les indicará lo contrario. En este intervalo el coordinador de

---

<sup>23</sup> Ver anexo 3.

<sup>24</sup> Se especificaba que la pareja real no era la del ejemplo.

<sup>25</sup> Ver anexo 3, formato V-1.



seguimiento le entregaba al coordinador que daría las instrucciones del resto de actividades las distribuciones que se publicaban en las actividades 2 y 4.

## **2. Actividad 2 o el juego del mecanismo de contribución voluntaria**

En este juego se pudo implementar dos versiones: una donde se invierte toda la ficha en un proyecto u otro. La otra donde se puede invertir una fracción de la ficha en cada proyecto. Sin embargo, se consideró que la primera versión era más fácil de comprender para los participantes dado que envuelve una decisión dicótoma. Para que el participante se fuera apropiando de las características del grupo, desde el comienzo se indicaba el número de personas dentro de la sesión, quiénes tomarían decisiones, de manera individual, simultánea y en silencio. Para que la decisión de cada participante en invertir en un proyecto fuera genuina se reiteraba la confidencialidad de las respuestas. Los proyectos se denominaron cuentas en las cuales un participante podía invertir su ficha, con el fin de generar la familiaridad que se tienen con las cuentas de ahorro. A las cuentas se les asignó el nombre de privada y de grupo para dar más sentido al rendimiento de cada una de éstas. Se especificaba que aquel que invirtiera en la cuenta privada recibía beneficios tanto de su ficha en cuenta privada como del total de fichas de grupo que se invirtieron en la cuenta de grupo. Dado que se esperaba que el número total de participantes por sesión estuviera alrededor de 20, en cada ciudad se estableció que el punto de indiferencia para invertir en una cuenta u otra estaba cuando 10 participantes invirtieran en la cuenta de grupo. Esto se concibió por medio del rendimiento individual que generaba una ficha en cada una de las cuentas. La decisión se tomaba en la papeleta amarilla que se encontraba pegada al respaldo del librito. En esta papeleta, el participante marcaba con una X donde quería invertir su ficha. Se especificó que solamente se jugaba una vez y que el resultado se publicaba si al final esta actividad era seleccionada al azar para ser pagada. Para esto las fichas solamente eran revisadas por el coordinador. Se diseñaron 4 ejemplos que tenían que hacerse obligatoriamente en cada ciudad. Siempre se suponía la presencia de 20 participantes para hacerlos. Los dos primeros tomaban los casos extremos: muchas fichas en la cuenta de grupo y pocas en la privada y lo contrario. En ambos ejemplos se daban los beneficios de una persona que invertía en la cuenta de grupo. Los últimos ejemplos eran casos extremos similares pero se estimaban las ganancias para una persona que invertía la ficha en la cuenta privada. También se recordaba al final de los ejemplos que todos en el grupo se beneficiaban de igual forma de las fichas invertidas en la cuenta de grupo, pero solo el jugador se beneficiaba de la ficha que invirtiera en la cuenta privada. De esta manera, se impidió sesgar el resultado para la elección de cuenta privada que es la solución paretiana del modelo.

Uno de los objetivos del estudio era observar cómo la cooperación se podía ver afectada por la composición de grupo. Por ello, antes de que los participantes contestaran se les publicaba la composición del grupo por número total de participantes, sexo, los tres niveles educativos del criterio de muestreo, y los clusters de ingreso. Los clusters de ingreso en

aquellas ciudades donde no están definidos para el ciudadano común se definieron con ejemplos de barrios.

Una vez los participantes decidían donde invertir su ficha, se les anunciaba que debían escribir en la misma papeleta cuántas personas, de las que estaban participando en ese lugar, creían que iban a invertir en la cuenta de grupo. Se especificaba que el número que escribían no afectaba el resultado ni las decisiones de los demás. Esta pregunta tenía la intención de percibir si las expectativas de cooperación en un grupo se ven afectadas por su composición y si efectivamente predicen el resultado.

Para garantizar el anonimato de la decisión el jugador arrancaba la papeleta y levantaba el brazo para que el coordinador de seguimiento se aproximara con un sobre donde el participante directamente depositaba su ficha. Una vez todas las papeletas estuvieran en el sobre el coordinador de seguimiento discretamente las guardaba en un sobre marcado “Actividad 2” y “Sesión No.” Para así identificarlas en el momento de la digitación.

Simultáneamente, los coordinadores que no se encontraban dentro del salón debían marcar las encuestas post juego<sup>26</sup> con base en la lista de convocados actualizada. Para esto, cada encuesta post juego debía marcarse con el número de la sesión, el Número General Único y el número de jugador de cada participante. En la última hoja de cada encuesta se escribía sutilmente con lápiz el nombre del participante. Una vez marcadas las encuestas un coordinador las ordenaba con la lista de orden de llegada que se hizo en el recibimiento. De esta forma, al final las personas saldrían del estudio en el orden en cual llegaron.

### **3. Actividad 3 o del Riesgo**

En esta actividad se diseñaron 3 decisiones de riesgo individual: riesgo normal, riesgo con ambigüedad y aversión al riesgo<sup>27</sup>. Esta actividad permite aislar los efectos del riesgo sobre los niveles de cooperación y confianza. En cada decisión se mostraban seis sobres representados por círculos. Dentro de cada círculo había 10 fichas. Cada ficha mostraba la cantidad de dinero que el participante se ganaba si sacaba esa ficha del sobre. La decisión consistía en escoger un solo sobre de los seis y de ese sobre únicamente sacar al final una ficha para saber cuánto se ganaba el participante. Uno de los seis sobres tenía fichas cuyo valor era el mismo. En las tres decisiones el nivel de riesgo aumentaba en el sentido de las manecillas del reloj. Para evitar sesgar las respuestas los sobres no tenían ningún tipo de enumeración<sup>28</sup>. Los valores altos y bajos son diferentes en cada uno de los cinco sobres restantes. Sin embargo, en las tres decisiones a pesar de no verlo directamente en la decisión de aversión a la pérdida, los valores eran iguales en todos los sobres. Antes de indicarles a los jugadores que escogieran un sobre, el coordinador realizaba siempre un

---

<sup>26</sup> Ver anexo 3.

<sup>27</sup> El diseño de las tres decisiones fue realizado por Jeff Carpenter.

<sup>28</sup> Desde la sesión 1 hasta la 14 de Caracas, los sobres estuvieron enumerados de 1 a 6 en el sentido del aumento del riesgo. Sin embargo a partir de la sesión 15 esta enumeración no estuvo presente.

ejemplo con el segundo sobre en nivel de riesgo, en cada una de las tres decisiones. En cada uno de los ejemplos el mecanismo de elección de la ficha se realizaba tan transparente como fuera posible. El coordinador armaba los sobres frente a todos los participantes. Esto permitía aislar cualquier motivo que hubiera podido tener un efecto sobre la decisión de riesgo. Dado que el valor de la ficha que salía en cada ejemplo podía sesgar la respuesta de los participantes, se mantuvo una memoria de ello en el formato III-5 de seguimiento de la sesión. Cada decisión se explicaba en forma separada, y una vez los participantes terminaban de contestar se procedía a explicar la siguiente decisión.

En la decisión normal de riesgo cinco sobres tenía la mitad de las fichas que representaban un pago más bajo y la otra mitad un pago más alto. En la segunda decisión el participante volvía a escoger un sobre entre otros seis sobres que tenían los mismos valores para las fichas, pero el participante no sabía con exactitud cuántas fichas había de cada valor. Cuatro fichas podían ser de valor bajo o alto pero eso no lo sabía el participante al escoger el sobre. Solo sabía que había 3 fichas del valor bajo y 3 fichas del valor alto. Para la tercera decisión el participante podía obtener ganancias negativas, es decir que en lugar de ganar la persona podía perder dinero. Sin embargo, para no quitarles dinero a los participantes, se le daba a cada uno un monto de dinero adicional por valor de la pérdida máxima que podía tener en el sobre de mayor riesgo. Así, el participante que escogía ese sobre y sacaba la ficha con el valor más bajo, quedaba con cero ganancias. El participante sumaba o restaba a este monto el valor de la ficha que sacará del sobre seleccionado.

#### **4. Actividad 4 o el juego del riesgo compartido**

Esta actividad se realizó a partir de los mismos sobres de la primera decisión de la actividad anterior. Nuevamente el participante escogía uno de los 6 sobres, sólo que se le permitía si éste quería, pertenecer a un grupo en el cual las ganancias de los miembros se repartían en partes iguales. Se anunciaba claramente que el grupo estaría conformado por los participantes que se encontraban en el salón y deseaban pertenecer al grupo. No había posibilidades de interactuar entre los participantes para formar el grupo. Obviamente se aclaraba que estaba permitido no formar grupo y que eso significaba decidir el mismo juego de la actividad anterior. La primera decisión que el participante tomaba era decidir si quería pertenecer al grupo. Esta respuesta la marcaba en una papeleta azul que se encontraba al final del librito (ver anexo 3) y luego la arrancaba para depositarla directamente en un sobre que tenía un coordinador. En ningún momento el coordinador de seguimiento sostenía directamente alguna papeleta en su mano, con la finalidad de señalar la confidencialidad de las decisiones. Pero antes de tomar esa decisión se le recordaba la distribución del grupo a toda la sesión. Una vez todos los participantes decidían la primera parte, se les indicaba que debían esperar para tomar la segunda decisión de qué sobre escoger. En este intervalo el coordinador de seguimiento salía del recinto y realizaba el conteo de cuántas personas habían decidido formar grupo. Para identificar después las papeletas y las decisiones individuales de cada jugador, éstas se depositaban en un sobre marcado con “Actividad 4” y “Sesión No.”. Luego, el resultado lo anunciaba el

coordinador general y daba la instrucción de escoger el sobre. Este resultado anunciado se anotaba en el formato III-5, de seguimiento para mantener rastro de lo que se publico con exactitud.

Una vez todos los participantes contestaban, se realizaba al azar el sorteo de la actividad que se iba a pagar. Este sorteo se realizaba lo más claro posible. Un participante pasaba adelante, y sin mirar sacaba de un sobre una ficha que representaba una de las cuatro actividades. En caso de pagar la actividad 3 se realizaba otro sorteo para escoger una de las tres decisiones. Si salía la actividad 4 todos los coordinadores ingresaban al salón y a cada uno se le armaba un sobre delante de los participantes. Luego un coordinador pasaba por el puesto de un participante para que éste sacara una ficha del sobre que había escogido en la actividad 4. El valor de la ficha que salía se anotaba al respaldo del librito y se le informaba al participante que podía retirarse. El participante dejaba su librito en la mesa, y salía del recinto con su número de jugador. Se le indicaba que un coordinador lo llamaría por su nombre para realizarle una encuesta y luego pagarle individualmente. A la salida del salón se hallaba un refrigerio.

Una vez terminado el sorteo de los pagos, el resto de coordinadores se dirigía hacia las encuestas post juego debidamente marcadas. Cada coordinador tomaba una encuesta de la parte de encima de la pila, dado que éstas se hallaban en orden de llegada. El coordinador llamaba al participante y se situaba en un lugar que garantizara la privacidad del encuestado. Cuando se terminaba la encuesta el coordinador le entregaba inmediatamente la encuesta al coordinador encargado de los pagos y le indicaba al participante que lo estarían llamando. Después, el coordinador repetía el proceso con otro participante.

El coordinador encargado de los pagos se aseguraba de recoger todos los formatos utilizados antes de calcular los pagos: todos los libritos, los sobres “Actividad 2 – Sesión No. \_\_\_” y “Actividad 4 – Sesión No. \_\_\_” con sus respectivas papeletas, el formato de seguimiento y la lista de convocados. Con todos los libritos y sobres de papeletas el coordinador revisaba librito por librito, papeleta por papeleta, en busca de actividades sin respuesta o respuestas inconsistentes. Si se llegaba a encontrar alguna irregularidad en un librito o papeleta, se buscaba por medio de la lista de convocados del formato I-3 el nombre del participante que llenó ese librito o papeleta. Para encontrar el nombre se utilizaba el “Número de jugador” del librito o papeleta. Luego el coordinador llamaba a ese participante y le preguntaba de nuevo, antes de pagarle, cuál sería su respuesta en esa actividad. En este caso, se anotaba el hecho en la variable “Observaciones” del formato I-3 en la fila de ese participante.

Posteriormente, el coordinador de pagos calculaba el pago individual de los participantes mientras el resto de coordinadores encuestaban. Para llevar un control de los cálculos se anotaban en el formato de pagos que correspondía<sup>29</sup> el total de las ganancias de cada uno de los jugadores: si se paga la actividad 1 debe llenarse el formato V-1; si se paga la actividad 2 debe llenarse el formato V-2; si se paga la actividad 3 debe llenarse el formato V-3; si se

---

<sup>29</sup> Ver anexo 3.

paga la actividad 4 debe llenarse el formato V-4. Cuando la actividad 1 salía al azar para pagar y el número de participantes en la sesión era impar, a la persona con el número de jugador 2 se le pagaba las dos decisiones que tomó con el jugador 1 y con el número de jugador impar más grande. En este caso, efectivamente se pagaba solo un show-up fee. El coordinador solamente les pagaba a los participantes que ya habían sido encuestados; después de pagarles a éstos últimos, el coordinador les aplicaba la parte de ganancias de la encuesta. Estas encuestas estaban disponibles porque los coordinadores cada vez que terminan una encuesta, se la entregaban al coordinador de pagos. Al terminar, los coordinadores les agradecían a las personas por su participación.

Al finalizar el coordinador general hacía una consolidación de formatos. Cada sesión debía tener lo siguiente: 2 formatos “I-3. Lista convocados”, 1 formato “III-5. Seguimiento de sesión”, el número de librillos igual al número de participantes que asistieron, el número de encuestas Post juego igual al número de participantes que asistieron, los sobres “Actividad 2-4 – Sesión no. #” (# número de esa sesión) con las papeletas amarillas-azules de la actividad 2-4; 1 formato “V-#. Formato de pagos A#” (# depende de la actividad pagada). Toda la información contenida en estos ítems se digitaba en cuatro archivos de excel con las variables pre establecidas por el equipo coordinador.

#### **IV. Recomendaciones y conclusiones**

En general el trabajo de campo en las seis ciudades se implementó de manera estricta. Como un medio de apoyo inicial para confirmar y establecer que en todo momento se estuviera respetando el conducto regular pactado en el protocolo y manuales se realizaron visitas a los equipos.

Todo el diseño se enfocó en no generar un sentido de familiaridad con el participante. Pero sin ser autoritario, ni agresivo. Se evitó al máximo presionar a las personas para que contestaran en explicaciones individuales por medio del mantenimiento de un protocolo estricto. Si alguien requería una explicación a fondo, el coordinador insistía con el lenguaje del protocolo. Los ejemplos no se debían alejar del protocolo.

Indistintamente, se procuró no demostrar actitudes ante las respuestas del participante, ya sea con la expresión del rostro o el tono de su voz, dado que esto podía ocasionar un cambio de decisión. En ningún momento se utilizaron palabras como discriminación, exclusión, las cuales podían llegar a afectar la decisión de un participante. Tampoco se interrumpía al coordinador que estaba explicando la actividad para no generar un efecto experimentador que no se pudiera controlar después.

En términos de pagos a los proyectos, se presentaron varios problemas que llevan a plantear la posibilidad de asegurar este tipo de estudios contra los cambios en las tasas de cambio y posibles hurtos.

En campo se vio la necesidad de manejar un encuestador crítico en el proceso de convocatoria para evitar la presentación de información inexacta por parte de los participantes y encuestadores en la encuesta pre juego y en la convocatoria.

La convocatoria en zonas rurales tiene una tasa de éxito mayor que en una ciudad. Por ello, se debe tener en cuenta desde el principio de un proyecto similar, que la convocatoria debe ser el triple para garantizar la meta de reclutamiento establecida. Igualmente, en términos de costos, la convocatoria en una ciudad como Bogotá, o las demás, es más costosa dado que se necesitan más reclutadores y con horarios más extensivos para cubrir las cuotas muestrales.

Por otro lado, es necesario tener preparado al equipo de coordinadores en caso de una convocatoria muy exitosa, cuando el número de asistentes a la sesión se duplica. Una vez los coordinadores estén preparados para aplicar sesiones simultáneas, se minimizaría enormemente el tiempo de asistencia de los participantes.

Es de vital importancia entrenar a todos los coordinadores para que no afecten las respuestas de los participantes y se encuentren preparados para explicarles a jugadores cuyo nivel educativo les impide comprender con facilidad las actividades o preguntas realizadas por el estudio.

## V. Referencias

Barr, A. (2003) *Risk Pooling, Commitment, and Information: An experimental test of two fundamental assumptions*. The Centre for the Study of African Economies Working Paper 187

Berg, J., J. Dickhaut y K. McCabe (1995) *Trust, Reciprocity and Social History*. Games and Economic Behavior: 122-142;

Binswanger, H. (1980) *Attitudes toward Risk: Experimental Measurement in Rural India*. American Journal of Agricultural Economics, Vol. 62, No. 3

Cárdenas, J.C. A. Chong, H. Ñopo, S. Polanía, N. Candelo, y Calónico, S. (2007) “To What Extent do Latin Americans Trust and Cooperate? Field Experiments on Social Exclusion in Six Latin American Countries” In : IADB (2008) IPES 2008 Report: Outsiders? The Changing Patterns of Exclusion in Latin America and the Caribbean (David Rockefeller/Inter-American Development Bank). Chapter 7. Available at: <http://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getdocument.aspx?docnum=1154386>

Cárdenas, J.C, N. Candelo y S. Polanía (2007) “Construyendo confianza y capital social para reducir barreras de exclusión”. Informe Final de Campo, Bogotá. RES - BID. Proyecto no. RG-T1258. mimeo.

- DANE (2003) Encuesta de Calidad de Vida de 2003. (ver <http://www.dane.gov.co>)
- Holt C.A. y Laury S.K. (2002) *Risk Aversion and Incentive Effects*. The American Economic Review. Vol. 92, No. 5
- Díaz, J.J, M. Benavides y C. Galindo (2007) “Construyendo confianza y capital social para reducir barreras de exclusión”. Informe Final de Campo, Lima. RES - BID. Proyecto no. RG-T1258. mimeo.
- INDEC (2001) Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas del año 2001 (ver <http://www.indec.gov.ar>)
- INE (2001) XIII Censo General de Población y Vivienda (ver <http://www.ine.gov.ve/>)
- INEC (2000) IX Censo Nacional de Población y Vivienda. (ver <http://www.inec.go.cr/>)
- Ipsos – Apoyo Opinión y Mercado (AOM) (ver <http://www.ipsos-apoyo.com.pe>)
- Issaac, R. M. y J. M. Walker (1988) "*Group Size Effects in Public Goods Provision: The Voluntary Contribution Mechanism*" Quarterly Journal of Economics, 53, pp.179-200.
- Kahneman, D. y A. Tversky. (editores) (2000) “*Choices, Values and Frames*”. Cambridge University Press - Russell Sage Foundation.
- Keiffman, S. (2007) “Construyendo confianza y capital social para reducir barreras de exclusión”. Informe Final de Campo, Buenos Aires. RES - BID. Proyecto no. RG-T1258. mimeo.
- Marwell, G. y R.E. Ames (1979) *Experiments on the Provision of Public Goods. I. Resources, Interest, Group Size, and the Free-Rider Problem*, American Journal of Sociology, 84, 1335-1360
- Piani, g. y N. Gandelman (2007) “Construyendo confianza y capital social para reducir barreras de exclusión”. Informe Final de Campo, Montevideo. RES - BID. Proyecto no. RG-T1258. mimeo.
- Ramirez, G. y N. Lederman (2007) “Construyendo confianza y capital social para reducir barreras de exclusión”. Informe Final de Campo, Caracas. RES - BID. Proyecto no. RG-T1258. mimeo.
- Robles, A. (2007) “Construyendo confianza y capital social para reducir barreras de exclusión”. Informe Final de Campo, San José de Costa Rica. RES - BID. Proyecto no. RG-T1258. mimeo.

## VI. Anexos

### 1. Convocatoria y muestreo

**Tabla 0-1. Caracterización del Nivel Socioeconómico para cada ciudad**

<b>Ciudad*</b>	<b>Bogotá</b>	<b>Buenos Aires</b>	<b>Caracas</b>	<b>Lima</b>	<b>Montevideo</b>	<b>San José de Costa Rica</b>
<b>Categoría</b>	Estrato	NSE	Estrato	NSE	NSE	Estrato
<b>Fuente</b>	DANE	INDEC	INE	AOM	INE	INEC
<b>Bajo</b>	1 y 2	3	E	E	4	1
<b>Medio-Bajo</b>	3	NA	D	D	3	NA
<b>Medio</b>	NA	2	NA	C	NA	2
<b>Medio-Alto</b>	4	NA	C	B	2	NA
<b>Alto</b>	5 y 6	1	A y B	A	1	3

\* NA: no aplica



**Tabla 0-2. Cuotas Muestrales según Nivel Socioeconómico, Edad, sexo y Nivel Educativo. Porcentaje del Total de participantes efectivos para cada ciudad.**

Ciudad	Cuota 1	Cuota 2				Cuota 3		Cuota 4		
	Nivel Socioeconómico	Rango edad (años)				Sexo		Nivel educativo**		
		17-27	28-38	39-59	60-72	Hombre	Mujer	a	b	c
Bogotá	Bajo	26	28	36	10	38	62	53	23	25
	Medio-Bajo	30	27	40	3	43	57	35	26	40
	Medio-Alto	40	20	34	6	42	58	8	12	80
	Alto	22	27	45	5	47	53	1	5	94
Buenos Aires	Bajo	25	28	29	17	53	47	33	49	18
	Medio	28	28	28	16	50	50	7	34	59
	Alto	26	26	31	18	50	50	4	20	77
Caracas	Bajo	48	27	25	0	38	62	24	38	38
	Medio-Bajo	44	27	25	4	51	49	7	30	63
	Medio-Alto	37	28	30	5	42	58	6	16	77
	Alto	32	24	38	6	47	53	6	13	82
Montevideo	Bajo	35	21	35	9	45	55	83	12	5
	Medio-Bajo	24	22	35	19	46	54	66	12	22
	Medio-Alto	23	19	39	19	44	56	51	20	29
	Alto	25	18	36	21	40	60	34	18	48
Lima	Bajo	16	28	49	6	34	66	66	28	6
	Medio-Bajo	43	29	24	3	46	54	22	55	22
	Medio	37	27	32	5	51	49	2	26	72
	Medio-Alto	36	23	38	3	57	43	0	4	96
	Alto	72	17	7	4	52	48	2	4	94
San José de Costa Rica	Bajo	49	18	21	12	41	59	81	6	12
	Medio	31	22	36	11	38	65	47	18	37
	Alto	33	24	32	11	47	57	59	9	34
Promedio	Bajo	33	25	33	9	42	58	56	26	18
	Medio	34	25	33	9	46	54	23	23	54
	Alto	35	23	31	11	47	54	18	11	71

\*\* Niveles educativos:

a Ninguno o primaria incompleta, primaria completa, secundaria incompleta

b Secundaria completa

c Superior incompleto o completo

**Tabla 0-3. Tipo de Reclutamiento en cada ciudad. Porcentaje de personas convocadas**

Ciudad	Teléfono	Puerta a Puerta	Otro*
Bogotá	15.9	78.2	5.9
Buenos Aires	76.7	13.5	9.9
Caracas	84.9	13.4	1.6
Lima	0.0	100.0	0.0
Montevideo	69.3	30.3	0.3
San José de Costa Rica	0.0	100.0	0.0
<b>Total</b>	<b>41.5</b>	<b>55.5</b>	<b>3.0</b>

\* Lugar de Trabajo, Centro comercial, Calle, Correo electrónico, Lugar de esparcimiento)

## 2. Cuestionarios y tablas sobre la asignación del nivel socioeconómico

**Tabla 0-1. Clasificación del INDEC de los barrios de residencia en la ciudad de Buenos Aires**

Barrios asignados a cada Nivel Socioeconómico*				
Bajo	Medio			Alto
Barracas, Boca, Constitución, Chacarita, Mataderos, Monte Castro, Nueva Pompeya, Parque Avellaneda, Parque Patricios, San Cristóbal, Villa Lugano, Villa Real, Villa Riachuelo, Villa Soldati	(medio alto) Almagro Caballito Coghlan, Colegiales, Núñez,, Retiro, San Nicolás	(Medio) Agronomía, Floresta, Parque Chacabuco, Saavedra, Versalles, Villa Crespo, Villa Del Parque, Villa Devoto, Villa Ortúzar, Villa Urquiza.	(Medio Bajo) Balvanera, Boedo, Flores, Liniers, Montserrat, Paternal, San Telmo, Vélez Sarsfield, Villa General Mitre, Villa Pueyrredón, Villa Luro, Villa Santa Rita	Belgrano, Palermo, Recoleta, Puerto Madero

\* No están incluidos los barrios del cono urbano bonaerense.

**Tabla 0-2. Clasificación del INE de los barrios de residencia en la ciudad de Montevideo**

Barrios asignados a cada Nivel Socioeconómico			
Bajo	Medio Bajo	Medio Alto	Alto
Punta de Rieles, Bella Italia Jardines Del Hipódromo Casavalle Toledo Chico Casabó, Pajas Blancas La Paloma, Tomkinson Paso de la Arena Villa García, Manga Rural Manga	Ituzaingó Cerro Ciudad Vieja Lezica, Melilla Las Acacias Villa Española Piedras Blancas Peñarol, Lavalleja Villa Muñoz, Retiro Tres Ombúes, Pueblo Victoria Colón Sureste, Abayubá Colón Centro y Noroeste Bañados de Carrasco Maroñas, Guaraní Flor de Maroñas Nuevo París La Teja Conciliación	Centro Cordón Palermo Unión Aguada Reducto Atahualpa Mercado Modelo y Bolívar Paso de las Duranas Capurro y Bella Vista Jacinto Vera Larrañaga La Comercial Brazo Oriental Sayago Belvedere Barrio Sur Malvín Norte Las Canteras Aires Puros Cerrito	Parque Rodó Punta Carretas Pocitos Carrasco Carrasco Norte La Blanqueada Tres Cruces Parque Batlle, Villa Dolores Prado, Nueva Savona Buceo Malvín

**Tabla 0-3. Clasificación del OMA por barrios para Lima**

<b>Barrios asignados a cada Nivel Socioeconómico</b>				
<b>Bajo</b>	<b>Medio Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Medio Alto</b>	<b>Alto</b>
La Molina	Ate	Ate	Ate	Ate
Miraflores	Chorrillos	Callao	Callao	Carabayllo
San Borja	La Molina	Chorrillos	Carabayllo	Comas
San Isidro	Lima Cercado	Comas 1	Comas	Independencia
Santiago de Surco 1	Miraflores	Comas 2	El Agustino	San Juan de
Santiago de Surco 2	Pueblo Libre	Independencia	Independencia	Miraflores
	Los Olivos	Lima Cercado	Los Olivos	SJL
	San Borja	Los Olivos	Puente Piedra	Ventanilla
	San Miguel	Puente Piedra	San Juan de	Vila María del
	Santiago de Surco	Rímac	Miraflores	Triunfo
		San Juan de Miraflores	San Martín de Porres	Villa El Salvador
		San Martín de Porres 1	SJL 1	
		San Martín de Porres 2	SJL 2	
		SJL 4	SJL 3	
		SJL 5	Ventanilla	
		Ventanilla	Vila María del	
		Vila María del Triunfo 1	Triunfo	
		Vila María del Triunfo 2	Villa El Salvador	
		Villa El Salvador		

### **3. Formatos utilizados y diseñados para el trabajo de campo y recopilación de información**

Este tercer anexo incluye ejemplos de los formatos más importantes que se utilizaron en campo. Estos formatos pertenecen a la versión utilizada para el trabajo de campo en Bogotá, por tanto los pagos se encuentran en pesos colombianos. Su orden y enumeración se caracteriza por la secuencia con que fueron implementados en el diseño experimental del proyecto. Las secciones son las siguientes y se especifica en cada una si se encuentra en el anexo 3:

#### **I. Formatos de convocatoria**

##### **I-0. Carta de convocatoria**

A continuación se encuentra el texto modelo de la carta de invitación para la ciudad de Bogotá, esta carta también incluyó un mapa de la zona.

Reciba un cordial saludo.

Estamos invitando a personas que de manera voluntaria y en su tiempo libre quieran participar en un estudio internacional sobre las decisiones económicas de las personas. Este estudio es financiado por el Banco Interamericano de Desarrollo y se lleva a cabo en seis ciudades capitales de América Latina: Buenos Aires, Montevideo, Caracas, Lima, San José de Costa Rica y Bogotá, D.C.

En este estudio individuos como Usted participan en sencillos ejercicios de decisiones en donde pueden ganar una cantidad de dinero considerable y solo requieren aproximadamente dos horas de su tiempo.

Con el fin de facilitar su participación usted recibirá un monto que puede variar entre mínimo \$5,000 y máximo \$40,000 dependiendo de sus decisiones. En ocasiones anteriores las personas que han participado han ganado en promedio \$25,000 La información que recogemos en estos estudios es absolutamente confidencial y su nombre y datos personales no estarán disponibles para ninguna otra persona o entidad. Esta información tendrá únicamente un uso académico y mantendremos el anonimato de las decisiones.

El día en que quedó inscrito para la participación en los ejercicios de decisión, usted recibirá al final el pago respectivo de acuerdo a sus decisiones.

El día anterior a su participación estaremos contactándole para confirmar su asistencia. Es recomendable llegar media hora antes para registrarse. Si usted llega con quince minutos o más de retraso, la sesión habrá iniciado y usted no podrá participar.

Agradecemos su interés y participación.

**JUAN CAMILO CÁRDENAS**

**Investigador**

Facultad de Economía

Universidad de Los Andes

Cualquier inquietud, puede comunicarse con Juan Camilo Cárdenas al teléfono. 339-4949. ext. 2473 o enviar un correo electrónico a [jccarden@uniandes.edu.co](mailto:jccarden@uniandes.edu.co)

-----  
A7. Nombre \_\_\_\_\_ A1. Número General Único: \_\_\_\_\_

L4. Lugar de la Sesión: Universidad de los Andes. Carrera 1 No. 18ª – 10. Portería Franco.

### I-3. Lista de convocados

I-3. Lista Convocados						
A1	A2	A7	A8	R1	L1	R2
Número General Único	No. De Sesión	Nombre	Telefono	Asistencia. A=Asistió N=No Asistió R=Se retiró	No. De Jugador dentro de la sesión	Observación

### I-4. Encuesta pre juego

Formato I - 4. ENCUESTA PRE JUEGO

La información suministrada es estrictamente confidencial y solo se usará con fines estadísticos

#### A. Datos de Control

<p><b>A0. Ciudad</b> Bogotá D.C.</p> <p><b>A1. Número General Único</b> _____</p> <p><b>A2. Sesión no.</b> _____</p> <p><b>A3. Fecha de convocatoria (día/mes)</b> ____/____/2007</p> <p><b>A4. Hora de convocatoria</b> ____:____</p> <p><b>A5. Localidad</b> _____</p> <p><b>A6. Nombre</b> _____</p> <p><b>A7. Teléfono</b> _____</p> <p><b>A8. Dirección de contacto</b> _____</p> <p><b>A9. Lugar de la convocatoria</b> _____</p> <p><b>A10. Sexo</b> (marque con una X)</p> <table border="1"> <tr><td>0</td><td><input type="checkbox"/></td><td>Hombre</td></tr> <tr><td>1</td><td><input type="checkbox"/></td><td>Mujer</td></tr> </table> <p><b>A11. Nivel socio económico</b> (marque con una X)</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td><input type="checkbox"/></td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td><input type="checkbox"/></td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td><input type="checkbox"/></td><td>6</td></tr> <tr><td>0</td><td><input type="checkbox"/></td><td>No tiene</td></tr> </table>	0	<input type="checkbox"/>	Hombre	1	<input type="checkbox"/>	Mujer	1	<input type="checkbox"/>	1	2	<input type="checkbox"/>	2	3	<input type="checkbox"/>	3	4	<input type="checkbox"/>	4	5	<input type="checkbox"/>	5	6	<input type="checkbox"/>	6	0	<input type="checkbox"/>	No tiene	<p><b>A12. ¿Cuál es el nivel educativo más alto alcanzado por usted?</b> (marque con una X una sola alternativa)</p> <table border="1"> <thead> <tr><th colspan="2">Nivel</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td><input type="checkbox"/></td><td>0. Ninguno</td></tr> <tr><td>1</td><td><input type="checkbox"/></td><td>1. Primaria incompleta</td></tr> <tr><td>2</td><td><input type="checkbox"/></td><td>2. Primaria completa</td></tr> <tr><td>3</td><td><input type="checkbox"/></td><td>3. Secundaria incompleta</td></tr> <tr><td>4</td><td><input type="checkbox"/></td><td>4. Secundaria completa</td></tr> <tr><td>5</td><td><input type="checkbox"/></td><td>5. Carrera técnica o comercial incompleta</td></tr> <tr><td>6</td><td><input type="checkbox"/></td><td>6. Carrera técnica o comercial completa</td></tr> <tr><td>7</td><td><input type="checkbox"/></td><td>7. Carrera universitaria incompleta</td></tr> <tr><td>8</td><td><input type="checkbox"/></td><td>8. Carrera universitaria completa</td></tr> <tr><td>9</td><td><input type="checkbox"/></td><td>9. Postgrado sin título</td></tr> <tr><td>10</td><td><input type="checkbox"/></td><td>10. Postgrado con título</td></tr> </tbody> </table> <p><b>A13. ¿Cuál es el número de años que aprobó en cada nivel?</b> (coloque el número de años aprobados para cada nivel hasta llegar al nivel más alto alcanzado por la persona)</p> <table border="1"> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>→</td><td><input type="text"/></td></tr> </table> <p><b>A14. La mayoría de sus años de educación fueron en una institución:</b></p> <table border="1"> <tr><td>0</td><td><input type="checkbox"/></td><td>Privada</td></tr> <tr><td>1</td><td><input type="checkbox"/></td><td>Pública</td></tr> </table> <p><b>A15. ¿Cuál es su edad en años cumplidos?</b> _____ años</p>	Nivel		0	<input type="checkbox"/>	0. Ninguno	1	<input type="checkbox"/>	1. Primaria incompleta	2	<input type="checkbox"/>	2. Primaria completa	3	<input type="checkbox"/>	3. Secundaria incompleta	4	<input type="checkbox"/>	4. Secundaria completa	5	<input type="checkbox"/>	5. Carrera técnica o comercial incompleta	6	<input type="checkbox"/>	6. Carrera técnica o comercial completa	7	<input type="checkbox"/>	7. Carrera universitaria incompleta	8	<input type="checkbox"/>	8. Carrera universitaria completa	9	<input type="checkbox"/>	9. Postgrado sin título	10	<input type="checkbox"/>	10. Postgrado con título	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	→	<input type="text"/>	0	<input type="checkbox"/>	Privada	1	<input type="checkbox"/>	Pública
0	<input type="checkbox"/>	Hombre																																																																																									
1	<input type="checkbox"/>	Mujer																																																																																									
1	<input type="checkbox"/>	1																																																																																									
2	<input type="checkbox"/>	2																																																																																									
3	<input type="checkbox"/>	3																																																																																									
4	<input type="checkbox"/>	4																																																																																									
5	<input type="checkbox"/>	5																																																																																									
6	<input type="checkbox"/>	6																																																																																									
0	<input type="checkbox"/>	No tiene																																																																																									
Nivel																																																																																											
0	<input type="checkbox"/>	0. Ninguno																																																																																									
1	<input type="checkbox"/>	1. Primaria incompleta																																																																																									
2	<input type="checkbox"/>	2. Primaria completa																																																																																									
3	<input type="checkbox"/>	3. Secundaria incompleta																																																																																									
4	<input type="checkbox"/>	4. Secundaria completa																																																																																									
5	<input type="checkbox"/>	5. Carrera técnica o comercial incompleta																																																																																									
6	<input type="checkbox"/>	6. Carrera técnica o comercial completa																																																																																									
7	<input type="checkbox"/>	7. Carrera universitaria incompleta																																																																																									
8	<input type="checkbox"/>	8. Carrera universitaria completa																																																																																									
9	<input type="checkbox"/>	9. Postgrado sin título																																																																																									
10	<input type="checkbox"/>	10. Postgrado con título																																																																																									
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
→	<input type="text"/>																																																																																										
0	<input type="checkbox"/>	Privada																																																																																									
1	<input type="checkbox"/>	Pública																																																																																									

<p>No. De Jugador <input type="text"/></p> <p>Número General Único <input type="text"/></p> <p>La siguiente información es de la persona con la cual usted está jugando:</p> <p><b>Sexo</b> <input type="text"/></p> <p><b>Edad</b> <input type="text"/></p> <p><b>Nivel educativo aprobado</b> <input type="text"/></p> <p><b>Estrato donde vive</b> <input type="text"/></p>	<p>No. De Jugador <input type="text" value="en blanco"/></p> <p>Número General Único <input type="text"/></p> <p><b>Sexo</b> <input type="checkbox"/> Hombre <input type="checkbox"/> Mujer</p> <p><b>Edad</b> <input type="text"/> años</p> <p><b>Nivel educativo aprobado</b> <input type="checkbox"/> Secundaria Incompleta o menos <input type="checkbox"/> Secundaria Completa <input type="checkbox"/> Estudios superiores</p> <p><b>Estrato/barrio/distrito/localidad en el cual reside</b> <input type="text"/></p>
--	---

Tarjeta del jugador para la sesión (recortar)

### I-5. Identificación Coordinadores

I-5. Identificación coordinadores		
A0	G1	G10
Ciudad	No. De coordinador	Nombre del coordinador

### I-6. Muestreo en Bogotá

(era un ejemplo para el resto de ciudades, no se expone en este documento)

## II. Materiales para la sesión (no se presentan en este documento con excepción de II-7)

Los afiches para las instrucciones estuvieron basados exactamente en el diseño presentado en los librillos.

II-1. Fichas de 2.5 cm. x 2.5 cm.: Fichas para la A3. Alto / Bajo

Números de Jugador del 1 al 40.

Números de Actividades para seleccionar al azar la del pago: 1 al 4.

Números de decisiones para seleccionar al azar si la actividad escogida al azar es la actividad 3: 1-3.

II-2. Afiche Actividad 1 Ejemplos J1

II-3. Afiche Actividad 2 Ejemplos J2

II-4. Afiche Actividad 3 Ejemplos

II-5. Afiche Actividad 2 y Actividad 4 Distribuciones

II-6. Afiche Actividad 2 Papeleta y ejemplo

### II-7. Tarjeta de ejemplo

No. De Jugador	Número General Único
<input type="text"/>	<input type="text"/>
La siguiente información es de la persona con la cual usted está jugando:	
Sexo	<input type="text"/>
Femenino	
Edad	<input type="text"/>
34 años	
Nivel educativo aprobado	<input type="text"/>
Secundaria completa	
Estrato en el cual reside	<input type="text"/>
Estrato 3	

II-8. Afiche Actividad 4 Papeleta

### III. Sesión

#### III-1. Librillo jugador tipo 1

##### Portada:

L0. Tipo de librillo **J1**

L1. No. De Jugador \_\_\_\_\_

A1. Número General Único \_\_\_\_\_

A0. Ciudad Bogotá D.C.

A2. No. De Sesión \_\_\_\_\_

L2. Fecha de la sesión (dd/mm) \_\_\_\_/\_\_\_\_/2007

L3. Hora inicio de la sesión \_\_\_\_: \_\_\_\_

L4. Lugar de la sesión \_\_\_\_\_

##### Primera página:

###### Actividad 1

G21. Coordinador no. \_\_\_\_\_

L5. ¿Cuánto desea enviarle de **\$12000** al Jugador 2 y con cuánto desea quedarse de los **\$12000**?

*Para escoger una opción, marque con una X el círculo que se encuentra a la izquierda de la opción.*

**Por favor marque solo una opción.**

1. Usted decide enviarle **\$0** al jugador 2.

Entonces, usted se queda con \$12000. Y el jugador 2 recibe \$0.

Luego, el jugador 2 decide cuánto de los \$12000 iniciales quiere enviarle de vuelta.

2. Usted decide enviarle **\$3000** al jugador 2.

Entonces, usted se queda con \$9000. Y el jugador 2 recibe \$9000.

Luego, el jugador 2 decide cuánto de \$9000 más \$12000 quiere enviarle de vuelta.

3. Usted decide enviarle **\$6000** al jugador 2.

Entonces, usted se queda con \$6000. Y el jugador 2 recibe \$18000.

Luego, el jugador 2 decide cuánto de \$18000 más \$12000 quiere enviarle de vuelta.

4. Usted decide enviarle **\$9000** al jugador 2.

Entonces, usted se queda con \$3000. Y el jugador 2 recibe \$27000.

Luego, el jugador 2 decide cuánto de \$27000 más \$12000 quiere enviarle de vuelta.

5. Usted decide enviarle **\$12000** al jugador 2.

Entonces, usted se queda con \$0. Y el jugador 2 recibe \$36000.

Luego, el jugador 2 decide cuánto de \$36000 más \$12000 quiere enviarle de vuelta.

L6. ¿Cuánto cree que el Jugador 2, le va a enviar devuelta?

*Para escoger una opción, marque con una X el círculo que se encuentra a la izquierda de la opción.*

**Por favor marque solo una opción.**

1. \$0

2. \$3000

3. \$6000

4. \$9000

5. \$12000

6. \$15000

7. \$18000

8. \$21000

9. \$24000

10. \$27000

11. \$30000

12. \$33000

13. \$36000

14. \$39000

15. \$42000

16. \$45000

17. \$48000

**Segunda página:**

**Opcional** (si hay una segunda decisión)

L7. ¿Cuánto desea enviarle de **\$12000** al Jugador 2 y con cuánto desea quedarse de los **\$12000**?

*Para escoger una opción, marque con una X el círculo que se encuentra a la izquierda de la opción.*

**Por favor marque solo una opción.**

- O 1. Usted decide enviarle **\$0** al jugador 2.  
Entonces, usted se queda con \$12000. Y el jugador 2 recibe \$0.  
Luego, el jugador 2 decide cuánto de los \$12000 iniciales quiere enviarle de vuelta.
- O 2. Usted decide enviarle **\$3000** al jugador 2.  
Entonces, usted se queda con \$9000. Y el jugador 2 recibe \$9000.  
Luego, el jugador 2 decide cuánto de \$9000 más \$12000 quiere enviarle de vuelta.
- O 3. Usted decide enviarle **\$6000** al jugador 2.  
Entonces, usted se queda con \$6000. Y el jugador 2 recibe \$18000.  
Luego, el jugador 2 decide cuánto de \$18000 más \$12000 quiere enviarle de vuelta.
- O 4. Usted decide enviarle **\$9000** al jugador 2.  
Entonces, usted se queda con \$3000. Y el jugador 2 recibe \$27000.  
Luego, el jugador 2 decide cuánto de \$27000 más \$12000 quiere enviarle de vuelta.
- O 5. Usted decide enviarle **\$12000** al jugador 2.  
Entonces, usted se queda con \$0. Y el jugador 2 recibe \$36000.  
Luego, el jugador 2 decide cuánto de \$36000 más \$12000 quiere enviarle de vuelta.

L8. ¿Cuánto cree que el Jugador 2, le va a enviar devuelta?

*Para escoger una opción, marque con una X el círculo que se encuentra a la izquierda de la opción.*

**Por favor marque solo una opción.**

- O 1. \$0
- O 2. \$3000
- O 3. \$6000
- O 4. \$9000
- O 5. \$12000
- O 6. \$15000
- O 7. \$18000
- O 8. \$21000
- O 9. \$24000
- O10. \$27000
- O11. \$30000
- O12. \$33000
- O13. \$36000
- O14. \$39000
- O15. \$42000
- O16. \$45000
- O17. \$48000



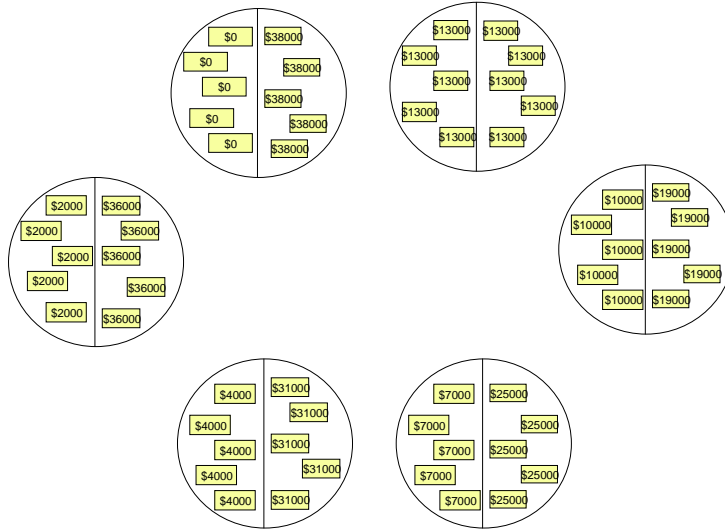
Tercera página:

Actividad 3

L11. Decisión I

Su Respuesta

Marque con una X la bolsa que prefiera.

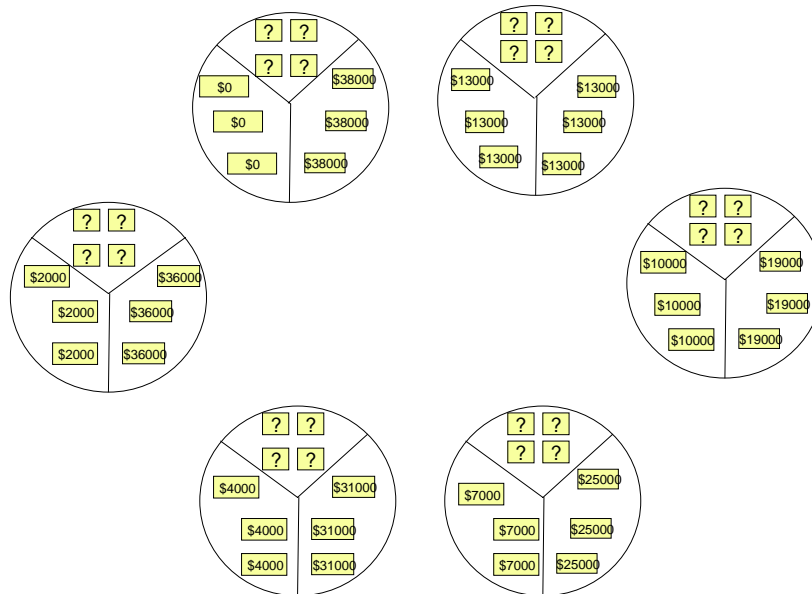


Cuarta Página:

L12. Decisión II

Su Respuesta

Marque con una X la bolsa que prefiera.



Quinta página:

L13. Decisión III

Su Respuesta

Marque con una X la bolsa que prefiera.

Matrix 1 (top-left):

-\$20000	\$18000
-\$20000	\$18000
-\$20000	\$18000
-\$20000	\$18000

Matrix 2 (top-right):

-\$7000	-\$7000
-\$7000	-\$7000
-\$7000	-\$7000
-\$7000	-\$7000

Matrix 3 (middle-left):

-\$18000	\$16000
-\$18000	\$16000
-\$18000	\$16000
-\$18000	\$16000

Matrix 4 (middle-right):

-\$10000	-\$1000
-\$10000	-\$1000
-\$10000	-\$1000
-\$10000	-\$1000

Matrix 5 (bottom-left):

-\$16000	\$11000
-\$16000	\$11000
-\$16000	\$11000
-\$16000	\$11000

Matrix 6 (bottom-right):

-\$13000	\$5000
-\$13000	\$5000
-\$13000	\$5000
-\$13000	\$5000

Sexta página:

Actividad 4

L15. Decisión I

Su Respuesta

Marque con una X la bolsa que prefiera.

Matrix 1 (top-left):

\$0	\$38000
\$0	\$38000
\$0	\$38000
\$0	\$38000

Matrix 2 (top-right):

\$13000	\$13000
\$13000	\$13000
\$13000	\$13000
\$13000	\$13000

Matrix 3 (middle-left):

\$2000	\$36000
\$2000	\$36000
\$2000	\$36000
\$2000	\$36000

Matrix 4 (middle-right):

\$10000	\$19000
\$10000	\$19000
\$10000	\$19000
\$10000	\$19000

Matrix 5 (bottom-left):

\$4000	\$31000
\$4000	\$31000
\$4000	\$31000
\$4000	\$31000

Matrix 6 (bottom-right):

\$7000	\$25000
\$7000	\$25000
\$7000	\$25000
\$7000	\$25000

P42. Valor de la ficha escogida \_\_\_\_\_

### III-2. Librillo jugador tipo 2

(Solo se publica la actividad 1 que es la única diferencia con el librillo tipo 1)

#### Portada:

L0. Tipo de librillo **J2**

L1. No. De Jugador \_\_\_\_\_

A1. Número General Único \_\_\_\_\_

A0. Ciudad \_Bogotá D.C.\_

A2. No. De Sesión \_\_\_\_\_

L2. Fecha de la sesión (dd/mm) \_\_\_\_/\_\_\_\_/2007

L3. Hora inicio de la sesión \_\_\_\_: \_\_\_\_

L4. Lugar de la sesión \_\_\_\_\_

#### Primera página:

Actividad 1

G21. Coordinador no. \_\_\_\_\_

Por favor marque la cantidad de dinero que desea enviar de vuelta al jugador 1 en cada caso.

*Para escoger una respuesta, márquela con una X.*

**Por favor marque solo una respuesta en cada uno de los cinco casos.**

L16. Si el jugador 1 decidió enviarle a usted **\$0**. Entonces, el jugador 1 se queda con \$12000. Y usted recibe \$0. Si esta fuera la decisión del jugador 1, ¿cuánto quisiera enviarle devuelta al jugador 1 de sus **\$12000** iniciales?

- O 1. \$0
- O 2. \$3000
- O 3. \$6000
- O 4. \$9000
- O 5. \$12000

L17. Si el jugador 1 decidió enviarle a usted **\$3000**. Entonces, el jugador 1 se queda con \$9000. Y usted recibe \$9000. Si esta fuera la decisión del jugador 1, ¿cuánto quisiera enviarle devuelta al jugador 1 de **\$21000** (\$9000 más \$12000 iniciales) que recibió?

- O 1. \$0
- O 2. \$3000
- O 3. \$6000
- O 4. \$9000
- O 5. \$12000
- O 6. \$15000
- O 7. \$18000
- O 8. \$21000

L18. Si el jugador 1 decidió enviarle a usted **\$6000**. Entonces, el jugador 1 se queda con \$6000. Y usted recibe \$18000. Si esta fuera la decisión del jugador 1, ¿cuánto quisiera enviarle devuelta al jugador 1 de **\$30000** (\$18000 más \$12000 iniciales) que recibió?

- O 1. \$0
- O 2. \$3000
- O 3. \$6000
- O 4. \$9000
- O 5. \$12000
- O 6. \$15000
- O 7. \$18000
- O 8. \$21000
- O 9. \$24000
- O10. \$27000
- O11. \$30000

L19. Si el jugador 1 decidió enviarle a usted **\$9000**. Entonces, el jugador 1 se queda con \$3000. Y usted recibe \$27000. Si esta fuera la decisión del jugador 1, ¿cuánto quisiera enviarle devuelta al jugador 1 de **\$39000** (\$27000 más \$12000 iniciales) que recibió?

- O 1. \$0

*Segunda página:*

- O 2. \$3000
- O 3. \$6000
- O 4. \$9000
- O 5. \$12000
- O 6. \$15000
- O 7. \$18000
- O 8. \$21000
- O 9. \$24000
- O10. \$27000
- O11. \$30000
- O12. \$33000
- O13. \$36000
- O14. \$39000

L20. Si el jugador 1 decidió enviarle a usted **\$12000**. Entonces, el jugador 1 se queda con \$0. Y usted recibe \$36000. Si esta fuera la decisión del jugador 1, ¿cuánto quisiera enviarle devuelta al jugador 1 de **\$48000** (\$36000 más \$12000 iniciales) que recibió?

- O 1. \$0
- O 2. \$3000
- O 3. \$6000
- O 4. \$9000
- O 5. \$12000
- O 6. \$15000
- O 7. \$18000
- O 8. \$21000
- O 9. \$24000
- O10. \$27000
- O11. \$30000
- O12. \$33000
- O13. \$36000
- O14. \$39000
- O15. \$42000
- O16. \$45000
- O17. \$48000

L21. Ahora, ¿usted cuánto cree que el jugador 1 le envió de **\$12000**?

- O 1. \$0
- O 2. \$3000
- O 3. \$6000
- O 4. \$9000
- O 5. \$12000

**III-3. Papeleta Actividad 2**

Actividad 2		
L1	L9	L10
No. de Jugador	Mi Decisión (Cuenta Privada o Cuenta de Grupo)	¿Cuántas personas cree Usted que van a invertir en la cuenta de Grupo?
	P	G

### III-4. Papeleta Actividad 3

Actividad 4	
L14. Decisión de formar grupo	
No. De Jugador _____	
¿Desea pertenecer al grupo en el cual las ganancias de los miembros se repartirán en cantidades iguales?	
<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO

### III-5. Seguimiento de sesión

A0. Ciudad \_\_\_\_\_

A2. Sesión no. \_\_\_\_\_

L2. Fecha (día/mes) \_\_\_\_/\_\_\_\_/2007

L3. Hora de inicio: \_\_\_\_:\_\_\_\_

L4. Lugar: \_\_\_\_\_

R0. No. De participantes en la sesión \_\_\_\_\_

Coordinadores de la explicación general				
Por favor marque el número del coordinador que realizó la explicación general en cada actividad				
G111	G112	G120	G130	G140
Actividad 1 Jugadores 1	Actividad 1 Jugadores 2	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4

G131. Ficha que salió en el ejemplo de la decisión 1 (alto/bajo)

G132. Ficha que salió en el ejemplo de la decisión 2 (alto/bajo)

G133. Ficha que salió en el ejemplo de la decisión 3 (alto/bajo)

G141. Tamaño del grupo \_\_\_\_\_

P0. Actividad escogida al azar para pagar \_\_\_\_\_

P30. Si se paga la actividad 3, la decisión escogida al azar es (1 /2 / 3)

	No. de jugadores
Mujer	
Hombre	

	No. De jugadores
1 y 2	
3	
4	
5 y 6	
No tiene asignado estrato	

	No. de jugadores
0,1,2,3. Secundaria incompleta o menos	
4. Secundaria completa	
5,6,7,8,9,10. Superior incompleto o mas	

#### **IV. Post – Sesión (No se presentan en este documento)**

IV-1. Encuesta post juego (para ejemplos de las preguntas ver Calónico et al (2007))

IV-2. Tarjetas del encuestador

IV-3. Formato de entrenamiento para IV-1. C3. (Formato utilizado para entrenar a los coordinadores en la estimación de rasgos fenotípicos de los participantes. En la encuesta post juego se incluía una sección donde el encuestador estimaba el rasgo fenotípico del participante que encuestaba)

IV-4. Sesión C3 encuestadores.zip (este formato consistía en una serie de 11 fotos con personas de rasgos fenotípicos variados. Con base en estas fotos se entrenaba a los coordinadores)

## V. Pagos actividades A1, A2, A3 y A4

### V-1. Formato de pagos A1.

A0. Ciudad \_\_\_\_\_ L2. Fecha de la sesión (día/mes) \_\_\_/\_\_\_/2007 L4. Lugar de la sesión \_\_\_\_\_  
 A2. Sesión no. \_\_\_\_\_ L3. Hora de inicio de la sesión: \_\_\_:\_\_\_

L1	P11	P12	P13	P14	P15	P03	P04	P05	P01	P02
No. Jugador dentro de la sesión (1-20)	Cantidad Enviada J1	P11*3+BASE	Cantidad devuelta J2	Ganancias J1 BASE-P11+P13	Ganancias J2 P12-P13	Ganancias del jugador en L1	VALOR PAGO P03 + show up fee	Recibido el dinero (Si=1, no=0)	No. De coordinador que calculó el pago	No. De coordinador que pagó

### V-2. Formato de pagos A2.

A0. Ciudad \_\_\_\_\_ L2. Fecha de la sesión (día/mes) \_\_\_/\_\_\_/2007 P20. No. Jugadores que decidieron poner su ficha en la cuenta de grupo \_\_\_\_\_  
 A2. Sesión no. \_\_\_\_\_ L3. Hora de inicio de la sesión: \_\_\_:\_\_\_ P21. No. Jugadores que decidieron poner su ficha en la cuenta privada \_\_\_\_\_  
 L4. Lugar de la sesión \_\_\_\_\_ P22. Ganancia total por fichas de la cuenta pública en esta ronda por individuo (P20\*\$tasa) \_\_\_\_\_  
 P23. No. De participantes en la actividad 2 \_\_\_\_\_

L1	P24	P03	P04	P05	P01	P02
No. Jugador dentro de la sesión (1-20)	Decisión (P/G)	Si P24=P, Ganancias = \$base+P22 Si P24=G, Ganancias=P22	PAGO P03 + show up fee	Recibido el dinero (Si=1, no=0)	No. De coordinador que calculó el pago	No. De coordinador que pagó

### V-3. Formato de pagos A3

A0. Ciudad \_\_\_\_\_ L2. Fecha de la sesión (día/mes) \_\_\_/\_\_\_/2007 L4. Lugar de la sesión \_\_\_\_\_  
 A2. Sesión no. \_\_\_\_\_ L3. Hora de inicio de la sesión: \_\_\_:\_\_\_ P30. Decisión escogida al azar ( 1 / 2 / 3 )

L1	P31	P03	P04	P05	P01	P02
No. Jugador dentro de la sesión (1-20)	Sobre No.	Valor de la ficha escogida	VALOR PAGO up fee	Dinero recibido (si=1, no =0)	No. De coordinador que calculó el pago	No. De coordinador que pagó

### V-4. Formato de pagos A4.

A0. Ciudad \_\_\_\_\_ L2. Fecha de la sesión (día/mes) \_\_\_/\_\_\_/2007 L4. Lugar de la sesión \_\_\_\_\_  
 A2. Sesión no. \_\_\_\_\_ L3. Hora de inicio de la sesión: \_\_\_:\_\_\_ G141. Tamaño del grupo \_\_\_\_\_

L1	P40	P41	P42	P43	P03	P04	P05	P01	P02
No. Jugador dentro de la sesión (1-20)	Decide formar grupo (si=1, no=0)	Sobre no.	Valor de la ficha escogida	Ganancias del grupo. (Suma)	Ganancias individuales - Si P40=1, P43/G141 - Si P40=0, P42	VALOR PAGO P03 + show up fee	Recibido el dinero (Si=1, no=0)	No. De coordinador que calculó el pago	No. De coordinador que pagó

## VI. Guías

### VI-1. Guía Asignación de jugadores para 1 sesión

#### G1. Guía. ASIGNACION DE JUGADORES PARA 1 SESIÓN

Sesión	
<b>Grupos</b>	
Jugador1(J1)	2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24
Jugador2(J2)	1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23
<b>Actividad 1</b>	
Trust Game	J1 J2: 2 1 4 3 6 5 8 7 10 9
Pareja compuesta por:	12 11 14 13 16 15 18 17 20 19
J1- Oferente: No. de jugador (dentro de la sesión) par	22 21 24 23
J2 - Receptor: No. De jugador (dentro de la sesión) impar	J1 y J2 deben estar en salones diferentes para esta actividad. Si el número de participantes dentro de la sesión es impar, el participante número par 2 siempre jugaría dos veces: con el participante # 1 y con el participante # impar que no tiene pareja (es decir, el participante con el último número impar asignado).

### VI-2. Manual del Coordinador

(No se presenta. Describía exactamente los pasos a seguir para desarrollar la convocatoria y una sesión)

### VI-3. Manual del Encuestador

(No se presenta. Describía exactamente los pasos a seguir para implementar la encuesta pre juego y post juego)

### VI-4. Protocolo