



Guión Sesión Pilotaje Experimento Islitas

----- Palabras de Inicio Sesión -----

Muchas gracias por su atención.

Me presento, mi nombre es **[su nombre]** y soy **[describirse]** de la universidad de la **[UDD / PUC]**. Hoy me acompañan **[nombrar al equipo]** quienes les asistirán durante la actividad.

Están a punto de participar en un estudio sobre el manejo de recursos bentónicos en la pesca artesanal

Hoy pasarán alrededor de dos horas participando en unos juegos sobre extracción de locos con integrantes de otras agrupaciones de pescadores. Para ello usaremos los computadores que tienen en las mesas.

Recibirán una compensación monetaria por venir a esta actividad, la cual será transferida a las cuentas bancarias que registraron al inició.

Por favor, les pedimos que mantengan sus teléfonos en silencio y eviten usarlos durante la sesión. Asimismo, les agradecemos que no conversen entre ustedes y por favor no coman ni beban cerca de los computadores.

Ahora leeremos el consentimiento informado para que lo puedan completar con sus datos y firmar, una copia es para ustedes y la retiraremos nosotros.

[Leer el consentimiento informado en voz alta

recolectar los consentimientos firmados.]

----- Instrucciones sobre funcionamiento de la sesión -----

Ahora iniciaremos la actividad en los computadores. Durante la sesión le pediremos que conteste algunos cuestionarios breves y participe en **dos juegos de extracción de locos**, cuyas reglas específicas se las entregaremos antes de cada etapa.

Todas las instrucciones que reciben hoy son verdaderas y las decisiones que observarán en pantalla corresponden a las acciones reales de otras personas que están participando de la actividad.

En estos momentos hay personas de otras agrupaciones que están recibiendo estas mismas instrucciones.

[Hacer la llamada para mostrar las otras salas - <https://reuna.zoom.us/j/6316355293>

pasearse por la sala mostrando a las personas que están en las otras sesiones]

----- Instrucciones Juego T1 -----

Ahora revisaremos las instrucciones del primer juego de hoy.

El juego recrea 8 jornadas de trabajo en las que va a extraer locos a dos áreas distintas, primero en su *Área de Manejo* (AMERB) y luego en un *Área Libre*.

[Mostrar póster con las áreas]

Para efectos del juego, imagine que existe un plan de manejo para el loco que permite su extracción legal en el área libre.

Ahora, para cada jornada una persona tiene una cuota de 100 locos en su AMERB y otros 100 locos en el Área Libre y se asume que usted extrae todo lo permitido. Pero usted también puede sobre extraer hasta 50 locos en cada área, eso es: 50 en la AMERB y 50 en el área libre.

Durante cada jornada se le preguntará cuántos de esos 50 locos quiere sobre extraer en cada área.

Las áreas se diferencian por las personas que están buceando en el área ese día.

En la **AMERB**, usted siempre interactúa con 3 personas de **su** agrupación, quienes se encuentran en esta sala y están representadas con el color azul en la pantalla.

En el **área libre**, usted interactúa con personas de “**Otras**” agrupaciones. Usted no va a saber de qué agrupación van a ser las personas con las que interactúe. Estas son las personas grises en la pantalla, las que pueden variar entre 0 y 3 según la jornada.

El número de personas azules y grises va cambiando en cada jornada.

[Mostrar en el póster las distintas combinaciones de personas

Recuerde que los azules son “Sus compañeros”

y que los grises son de otra agrupación]

En la pantalla, usted deberá ingresar la cantidad de locos que desea sobre extraer cada área y presionar el botón de continuar.

[Mostrar botón “continuar”]

La **ganancia del juego** dependerá de las decisiones de sobre extracción que tomen usted y las otras 3 personas con las que se relaciona en cada área.

En cada jornada, usted partirá con los 100 locos que tiene por cuota en cada área, y tiene la posibilidad de sobre extraer hasta 50 locos en cada una. Sin embargo, debe considerar que por cada 2 locos que usted sobre extrae, los otros tres integrantes del grupo pierden 1 loco cada uno, debido a los efectos de la sobre extracción. Lo mismo pasa al revés, por cada 2 locos que otra persona sobre extraiga dentro del área, usted perderá 1 loco.

De esta forma, la ganancia en cada área se calculará considerando la cuota de 100 locos a la que tiene derecho, más lo que decida sobre extraer, y menos la pérdida debido a la sobre extracción de las otras tres personas con las que interactúa en esa área.

El número de locos que extraiga se irá sumando y será transformado en dinero al final de la sesión en una conversión de 2 pesos por cada loco. Considere el siguiente ejemplo:

[Mostrar póster con ejemplos de pagos]

En el caso de arriba, las cuatro personas sacaron su cuota de 100 locos y el resto no sobre extrajo nada...

En el caso de abajo, Ana sobre extrajo 20 y el resto no sobre extrajo...]

Su respuesta se guardará de forma anónima en la computadora.

Una vez que usted y las otras personas hayan tomado sus decisiones, aparecerá la siguiente pantalla:

[Mostrar póster con resultados]

Esta pantalla resume los resultados de cada jornada. Como puede ver, se les informará: cuánto sobre extrajo usted, cuánto sobre extrajeron en promedio las otras tres personas en el AMERB y el Área libre, cuánto perdió por las decisiones de las otras personas, y cuánto dinero ha ganado en esta jornada. Una vez que vean sus resultados de la jornada, deben presionar “Continuar a la siguiente jornada” para avanzar.

Al finalizar se pagará la suma total de las ganancias en ambas áreas durante las 8 jornadas.

A continuación, le haremos algunas preguntas, al contestar, debe marcar una alternativa en cada línea. Después de las preguntas vendrá una ronda de prueba, donde podrán responder sus dudas respecto al juego.

Por favor, levanten la mano si tienen alguna dificultad o consulta.

----- Juego T1 -----

[Activar todo el T1]

[Las personas juegan 8 rondas del juego y creencias post T1]

apoyar en el uso del mouse y lectura de contenido]

----- Instrucciones del T2, preguntas y creencias -----

Muchas gracias por completar la primera etapa del estudio.

Ahora pasarán a una nueva versión juego que incluye otras 8 jornadas.

La diferencia con la versión anterior está en la segunda decisión, pues ahora sabrá que está interactuando con personas de **[nombrar agrupación(es) con las que se interactúa, según el caso]**

[Mostrar póster de área compartidas - usar el el caso que corresponda a la sesión (2 o 3 caletas).

Resaltar el lugar donde aparecerá el nombre de la agrupación con la cual están interactuando

Recordar el nombre de las otras agrupaciones múltiples veces]

Durante las 8 jornadas, se mantendrán las mismas agrupaciones que extraen del área compartida. Sin embargo, el número de personas de cada agrupación en esta área variará en cada jornada. Esta variación se indicará mediante los colores de las personas en la pantalla.

[Mostrar figuras que indican la composición del grupo]

Los pagos son iguales que en el primer juego. Usted puede sobre extraer entre 0 y 50 locos. Por cada dos locos que alguien extrae por sobre la cuota, se le resta 1 loco a cada uno de los otros integrantes del grupo.

[Mostrar póster con la pantalla de resultados zona compartida]

Al igual que antes, al final de cada jornada le entregaremos información respecto a los resultados de las decisiones que se tomaron en esa jornada.

Antes de comenzar el juego, le haremos algunas preguntas sobre su experiencia con personas de otras agrupaciones y lo que espera de su comportamiento.

----- Juego T2 -----

[Activar el T2]

----- Instrucciones para pregunta finales socio-demográficas -----

Estamos llegando a la etapa final de hoy.

Solo quedan unas pocas preguntas finales. Cuando las termine de contestar comenzaremos a hacer las transferencias a sus cuentas con la suma de lo que ganó en ambos juegos. Les pedimos que levanten la mano cuando terminen para solicitarles que firmen un recibo por las compensaciones económicas.

----- Responder cuestionario 3 -----

[Activar cuestionario 3 con preguntas de caracterización de la persona]

[En cuanto ingresen a la sección de preguntas, revisar servidor local con pagos para realizar las transferencias y llenar los recibos]

[Dejar que las personas contesten las pregunta]

[Apoyar a las personas en la comprensión de las preguntas de forma individual]

----- Pagos -----

[Entregar en los puestos de los participantes el recibo correspondiente con el campo de monto prellenado a medida que van terminando el cuestionario.]

----- Café -----

[Ofrecer té, café y galletas a quienes participaron de la sesión, consultar sobre su experiencia en la actividad.]