

# Economía social: programas y políticas de apoyo social

---

Rony Rodriguez-Ramírez

July 8, 2019

Economía Social y Humana | Grupo B018  
Universidad Centroamericana

## Comentarios

---

## Comentarios

Perspectivas generales de la clase anterior:

- ¿Cuánto tiempo hay que esperar para realizar una evaluación?
- Efectividad de las intervenciones sociales.
- Dudas sobre los efectos fijos. Aplicación y ventajas.

Ensayo:

- Interrelación entre la economía del comportamiento y la economía social.

# Efectos fijos

## Datos panel:

- Mix entre corte transversal y series de tiempo:
- Se observa multiples entidades en diferentes puntos en el tiempo.

$$Y_{it} = \alpha + \beta D_{it} + \gamma X_{it} + \delta Z_i + \varepsilon_{it}$$

- Algo que es siempre es constante en el tiempo (i.e., No cambia en el tiempo).

$$Y_{it} = \alpha + \beta D_{it} + \gamma X_{it} + \delta_i + \varepsilon_{it}$$

- Efectos fijos  $\neq$  efecto causal.
- State fixed effects, Year fixed effects.

## Programas sociales en educación

---

## Importancia en el desarrollo humano

Impacto del uso de computadoras en el desarrollo del capital humano de los/as niños/as:

- ¿Positivo or negativo?
- Costo y beneficio del uso de las computadoras:
  - Diferencia entre familias.
  - Privilegio de tener una computadora.

## Malamund & Pop-Eleches (2011)

Este paper se basa en el **programa social** Euro 200, en Rumania .

- Vouchers de computadoras para niños/as de bajos ingresos.
- **Elegibilidad:**
  - Al menos un/a niño/a menor de 26 años de edad, inscrito en 1er a 12vo grado o en la universidad.
  - Ingreso por miembro de la familia debe de ser de 150 RON o menos (\$65).
  - En el 2008, 52,212 familias aplicaron.
- **Mecanismo de asignación:**
  - Aplicantes clasificados en base a su income.
  - Debido a fondos limitados: solamente a 35,484 aplicantes se les otorgo el vouchers.
  - Corte: 62.58 RON (\$27)

## Malamund & Pop-Eleches (2011)

Punto importantes a notar:

- La cantidad de vouchers ni el corte de ingreso eran conocidos por los aplicantes.
- ¿Por qué esto sería importante?
- Los comerciantes fueron motivados a instalar programas educacional a no costo.



## Malamund & Pop-Eleches (2011)

Malamund & Pop-Eleches (2011) recolectaron datos de las familias que aplicaron al ciclo 2008 del programa:

- Obtuvieron una lista de 6,419 familias, y entrevistaron a 3,354 familias.

### Tres partes:

1. De las familias: para obtener información demográfica.
2. De los padres: para obtener información sobre los/as niños/as y sus outcomes.
3. De los/as niños/as; test de computación.

# Estrategia Empírica: Diseño de Regresión Discontinua

## RDD:

- Un corte simple de ingreso → permite comparar resultados en familias con ingreso similar, y otras características pero diferentes niveles de posesión de computadoras.

$$outcome_i = \beta'X_i + \delta winner_i + f(income_i) + \varepsilon_i \quad (1)$$

## Supuestos:

- Especificación correcta de la función del ingreso.
- Control impreciso de parte de las familias de la variable ingreso. ¿Por qué?

# Resultados

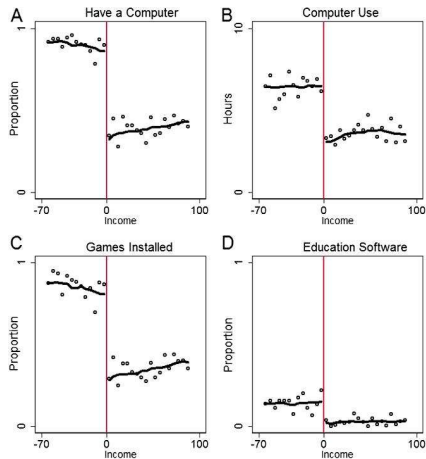


FIGURE I  
Computer Ownership and Use

## Resultados

- Los hogares que ganaron un voucher eran más de 50 ppt más propensos a tener una computadora en casa.
- Los/as niños/as en hogares que recibieron el cupón pasaron más horas por semana en la computadora: 2-4 horas.
- Tener software educativo (12ppt) < juegos instalados (50ppt).
- El cupón ganador no dio lugar a una diferencia significativa en el uso de Internet.

## Resultados

- 14 ppt más de probabilidades de usar una computadora para juegos a diario.
- Ganar un cupón no se tradujo en un mayor uso de la computadora para hacer la tarea.
- Ganar un cupón tiene un efecto negativo (significativo) en la lectura.
- El efecto sobre el uso del tiempo (en el televisor y en la tarea) puede estar sujeto a un error de medición (sesgo de recuperación).

## Resultados

- Ganar un cupón tiene efectos negativos (significativos) en los logros académicos en matemáticas, rumano, inglés.
- No hay efecto en comportamiento escolar.
- Los/as niños/as en hogares que recibieron un cupón tendían a tener puntuaciones de Raven significativamente más altas, pruebas de computadora, capacidad para operar una computadora y usar efectivamente la aplicación de computadora

## Resultados

Ahora, ¿qué pasa cuando existen reglas?

- Regulación del uso de la computadora → Reduce el tiempo dedicado a la computadora y la puntuación de la prueba de computadora, pero no mejora el GPA escolar.
- Regulación de las actividades de tarea → Aumente el tiempo dedicado a la tarea y el GPA, y no disminuye las habilidades informáticas.
- Regulación en las actividades de tarea tienen un efecto más deseable que en el uso de la computadora.

## Conclusiones

- El acceso a la computadora en el hogar tiene efectos positivos y negativos en el capital humano de los/as niños/as.
  - Positivo: Mejora habilidades de computación y cognitivas.
  - Negativo: Empeora rendimiento académico.
- A pesar de los esfuerzos del Ministerio de Educación de Rumania, pocos niños utilizaron su computadora con fines educativos. En cambio, las computadoras se utilizaban principalmente para jugar juegos.
- La participación y supervisión de los padres pueden ser factores mediadores importantes.



## Anuncios

---

# Anuncios

## Taller en formato de discusión:

- Van a leer el paper de Palacios (2019) y responderán 5 preguntas generales sobre el tema.
- Utilizaran los mismos grupos del ensayo grupal.
- El paper se encuentra en la plataforma del EVA.
- Las preguntas las subiré mañana.
- Fecha máxima de entrega: Lunes 15 de julio 6 pm.

Nos vemos la siguiente semana.