

**MANUAL DE JUEGOS ECONÓMICOS PARA EL ANÁLISIS
DEL RIESGO COMPARTIDO Y LOS MECANISMOS DE
CONTRIBUCIÓN VOLUNTARIA**

Manual de juegos económicos para el análisis del riesgo compartido y los mecanismos de contribución voluntaria

Proyecto Evaluación de Impacto del Subprograma Familias en Acción Segundo Seguimiento

Elaborado por: María Claudia López
Abigail Barr
Sandra Polanía
Natalia Candelo
Juan Camilo Cárdenas

Agradecemos a Yezid Botiva y a Nancy Rojas por sus sugerencias y apoyo en la organización y aplicación de los Juegos Económicos.

Los juegos económicos están basados en Abigail Barr (2003) "*Risk Pooling, Commitment, and Information: An experimental test of two fundamental assumptions*". The Centre for the Study of African Economies Working Paper 187. y en R. Mark Isaac y James M. Walker (1988) "*Group Size Effects in Public Goods Provision: The Voluntary Contribution Mechanism*" *Quarterly Journal of Economics*, 53, pp.179-200.

Febrero de 2006

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
1. ASPECTOS LOGÍSTICOS	3
1.1. Selección de los municipios.....	3
1.2. Selección de los hogares	3
1.2.1. Invitación a cada hogar seleccionado.....	4
1.2.2. Preguntas de la gente sobre la selección de las familias	4
1.3. Selección del sitio día y hora del taller	5
1.3.1. Selección del sitio para hacer los talleres.....	5
1.3.2. Fecha para hacer los talleres.	5
2. EL DÍA DEL TALLER.....	5
2.1. Revisar Lista de Objetos necesarios para la sesión del día	5
2.2. Delegar y organizar papeles	6
2.3. Organización del salón o recinto.....	7
2.4. Recibimiento de la mañana	7
2.5. Preguntas usuales de la gente durante el juego	7
3. INSTRUCCIONES EN LA MAÑANA	8
3.1. Palabras del Supervisor y los Monitores.....	8
3.2. PRIMER JUEGO - Juego de Riesgo Individual	9
3.3. SEGUNDO JUEGO – Juego de Riesgo Compartido con Arrepentimiento	13
3.4. TERCER JUEGO - Juego de Contribución	16
4. ALMUERZO	20
5. PAGOS Y REDES	20

INTRODUCCIÓN

La economía tradicional trabaja con el supuesto de que al hombre sólo le importa el interés individual y no le interesa el bienestar social a menos que afecte su bienestar o consumo final. Sin embargo las observaciones diarias muestran que el hombre no se comporta de esta manera, es por eso que algunos economistas desde los años 60 han empezado a trabajar en lo que llamamos la economía del comportamiento y la economía experimental. Estas nuevas maneras de trabajar en economía buscan mediante unos ejercicios económicos, hacer que personas tomen decisiones bajo unos escenarios en los que se controlan algunas variables de modo que se puedan distinguir algunos modelos de comportamiento.

Los juegos están diseñados para capturar algunos aspectos sobre algunas decisiones que las personas toman en sus decisiones de todos los días. Los juegos que se van a hacer en campo son JUEGO DE RIESGO COMPARTIDO y JUEGO DE INVERSION. Por ejemplo, para el primero estamos diciéndole a la gente que escoja entre diferentes opciones, cada una de las opciones incurren en un nivel de riesgo diferente. La decisión que cada persona tome nos dirá como se comporta la persona ante el riesgo. En la segunda parte de este juego se le da a la gente la posibilidad de formar grupos, en este caso estamos interesados en mirar si la formación de grupos afecta en algo la manera en que la gente asume el riesgo. Para el segundo, estamos diciéndole a la gente que escoja entre dos opciones para invertir en una cuenta privada con beneficios privados o a una cuenta pública con beneficios para todo el grupo.

En los juegos siempre se debe dar un incentivo económico que sea real por cuanto necesitamos que la gente tome decisiones reales, como lo haría en la realidad, es solo por este motivo que se entrega dinero. La cantidad de dinero que esta en juego es lo suficientemente alta como para que las decisiones tomadas por las personas sean serias y por lo tanto que nos revelen sus preferencias.

1. ASPECTOS LOGÍSTICOS

1.1. Selección de los municipios

Los juegos económicos experimentales se realizarán en municipios de algunas de las 18 rutas en que se dividió el trabajo de la encuesta a hogares. La definición de los municipios se hará teniendo en cuenta una serie de parámetros, entre los que se cuenta la cantidad de municipios, la cantidad de hogares dentro de la ruta, la heterogeneidad entre los municipios, y algunos aspectos presupuestales. Se tuvo también en cuenta que fuera equitativa la distribución de municipios de tratamiento y municipios de control de tal forma que cada grupo hace el juego en municipios de control y de tratamiento.

El material resultante del taller en cada municipio debe ser enviado junto con el material correspondiente a la encuesta de hogares.

1.2. Selección de los hogares


Como por motivos logísticos y presupuestales no es posible la participación de todos los hogares en los juegos económicos, en cada municipio serán seleccionados desde Bogotá una muestra de 60 hogares. De estos 60 hogares algunos quedarán descartados ya que para el momento en que se realicen los juegos no se habrán encuestado aún y por tanto otros de los hogares seleccionados serán descartados por dificultades de acceso a la cabecera municipal. Este descarte lo debe realizar la supervisora al

momento de asignar el hogar a la entrevistadora. En últimas, se espera que participen en promedio 40 hogares por municipio. De hecho el presupuesto fue calculado sobre la base de este promedio y los supervisores deben prever no salirse de él.

Como ya se mencionó, algunos hogares quedarán descartados por el hecho de que para el momento de los juegos no habrán sido visitados. Esto como consecuencia de que la fecha del taller debe ser establecida para días previos a la fecha estimada de terminación en el municipio; ya que las fechas del plan de trabajo están en todos los casos rodeados de un nivel de incertidumbre. De esta forma, si por ejemplo en el municipio de Barrancas se planea terminar el 5 de marzo, la fecha que se establezca para el taller debe ser cercana al 2 de marzo.

1.2.1. Invitación a cada hogar seleccionado

Para que la supervisora y entrevistadoras sepan a qué hogares invitar a los juegos, se ha generado una columna adicional en el reporte denominado “Directorio de Hogares particulares”. En esa columna titulada “juego”, aparecerá una equis (X) cuando ese hogar deba ser invitado a los juegos. A cada hogar que se deba invitar se le entregará una nota como la siguiente (ver página siguiente):


Señor o Señora _____,
con la presente, SISTEMAS ESPECIALIZADOS DE INFORMACIÓN, SEI s.a. , le invita a participar en un taller que se llevará a cabo en _____ el día _____ del mes de _____ a las _____ a.m.
El taller consistirá en realizar algunos juegos, en los cuales las personas que participan deben tomar decisiones económicas con respecto a situaciones que se pueden presentar en la vida real.
El taller empezará a las _____ a.m., y esperamos terminar a las _____ p.m.
Para que usted asista se le brindará el almuerzo y en caso de que Usted resida en la zona rural, se le reconocerán los gastos de transporte de ida y vuelta.
Le rogamos el favor de llegar muy puntual y en lo posible no llevar niños.

Cada invitación va dirigida al hogar y ellos tendrán que escoger SOLO una persona que irá al taller. Se debe insistir en que sólo puede ir una persona por invitación. La familia puede escoger libremente quien va a representarlos en el taller, se sugiere que sea el jefe de hogar o su cónyuge, pero si ellos no pueden ir puede ser otra persona que viva en ese hogar que sea mayor de edad. Se debe pedir que lleven la invitación al taller y enfatizarles que la invitación al taller solo puede ser usada por alguna persona que pertenezca al hogar. Para controlar que esto sea así, el equipo del juego debe separar y tener organizados los formularios diligenciados en cada uno de esos hogares, de tal forma que el día del taller pueda recurrir a ellos para verificar

1.2.2. Preguntas de la gente sobre la selección de las familias

Si les preguntan **¿para qué es el taller?** el taller es para hacer unos ejercicios para saber como las personas toman decisiones económicas. En el taller no se va a discutir nada sobre el programa Familias en Acción, los ejercicios no tienen nada que ver con el programa Familias en Acción es más cualquier decisión que se tome en los ejercicios en nada afectará los subsidios entregados por el programa.

¿Porque me escogieron para este taller y a mi vecino no? La selección de las familias se hizo de manera aleatoria es muy importante dejar esto muy claro. Que las personas hubieran sido seleccionadas o no, no tiene nada que ver con la manera en que se han desempeñado en el programa Familias en Acción.

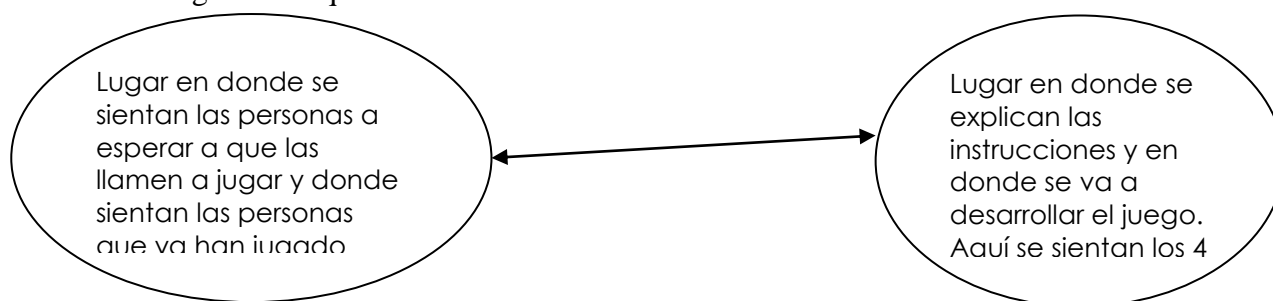
¿Si yo no puedo ir le puedo dar la invitación a mi vecino? No. Si usted o alguien de su unidad familiar no pueden asistir al taller no hay ningún problema simplemente no van y ya. Ser enfático en que esto no afectará los subsidios que están siendo otorgados por el programa Familias en Acción.

1.3. Selección del sitio día y hora del taller

Como una vez el grupo llegue al municipio comenzará casi de inmediato a hacer encuestas; para poder invitar a las personas seleccionadas es necesario que rápidamente, se establezca el día, sitio y hora en que se debe convocar a los hogares seleccionados. Dada la urgencia de establecer un sitio y previendo que no haya el tiempo suficiente para determinar un sitio de aplicación de los juegos, se sugiere establecer un punto de reunión fácilmente identificable y reconocido por toda la gente aunque sea de manera provisional. En cualquier caso es importante ser muy claro con cada persona invitada en cuanto a la actividad a realizar, el sitio, día y hora, y solicitarles ser muy puntuales.

1.3.1. Selección del sitio para hacer los talleres

Los talleres pueden ser desarrollados en alguna de las escuelas del municipio. Se pueden hacer también al aire libre. Lo importante es que se puedan tener dos zonas claramente diferenciadas, tal como se describe en el siguiente esquema:



1.3.2. Fecha para hacer los talleres.

Es importante antes de fijar el día del taller indagar con la comunidad cuál es el día de la semana más fácil para hacer talleres en la cabecera municipal. En la decisión influyen factores como el día de mercado y el día en que hay más transporte. Se debe tener en cuenta que hay gente que viene de lejos para fijar la hora de iniciación del taller.

2. EL DÍA DEL TALLER

2.1. Revisar Lista de Objetos necesarios para la sesión del día

Los implementos para comenzar la sesión con 40 personas aproximadamente son:

1. 1 Hoja de observaciones generales para el supervisor
2. 5 Hojas de asistencia y pagos finales
3. 1 Hoja de asistencia y pagos finales consolidados
4. 1 paquete de tarjetas enumeradas del 1-60
5. 1 paquete de tarjetas enumeradas del 1-32
6. 6 Protocolos, uno para cada encuestador
7. 50 recibos de caja menor para que los participantes los firmen
8. 50 sobres de manila pequeños para guardar el dinero

9. Caja con dinero (\$700.000 por municipio)
10. Un sobre para guardar todos los resultados
11. Dactilógrafo.
12. Seis calculadoras

Para realizar una sesión completa de 40 personas se necesitan los siguientes equipos:

PRIMER JUEGO: 5 Equipos para cada monitor en el juego de riesgo.

- 3 fichas amarillas
- 3 fichas azules
- 1 Afiche de lotería
- Un pliego de lotería
- 1 hoja juego 1
- 2 hoja juego 2
- 12 vales azules
- 5 hojas de redes
- 10 hojas de promotor de grupo

SEGUNDO JUEGO: Equipo para realizar una sesión de 40 personas de VCM y 2 rondas

- 40 tarjetas “Mi ficha” de juego de primera ronda
- 40 tarjetas “Vacías” de juego de primera ronda
- 40 tarjetas “Mi ficha” de juego de segunda ronda
- 40 tarjetas “Vacías” de juego de segunda ronda
- 40 hojas de decisiones individuales
- 1 caja o sobre de manila talque no se vea su interior
- 1 hoja de consignación de los monitores
- 40 vales azules

2.2. Delegar y organizar papeles

Todos los miembros de un equipo de encuestadores se enumerarán. El supervisor es el número 1, y el resto de monitores debe enumerarse del 2 al 6. Esta numeración debe mantenerse durante todos los municipios. El supervisor mantendrá esta información en una lista (FORMATO DE ENUMERACIÓN EQUIPO).

Al azar se va a escoger el papel que cada monitor va a realizar. El supervisor siempre leerá las instrucciones generales. 5 monitores deben estar encargados de ubicar a los participantes en el salón, leer las instrucciones específicas de los juegos y estar atentos a cualquier pregunta que puedan tener los participantes. Además, están encargados de hacer el recibimiento, asignar los números a los participantes, recoger la información después de que termine cada juego, y realizar los pagos a cada participante al finalizar.

El moderador (la supervisora del grupo o quien ésta designe) irá llamando a cada persona individualmente para que pase a jugar con el monitor.

Mientras la gente está jugando, el moderador debe hacer de puente entre quienes están esperando a ser llamados y los que están jugando. Debe igualmente ir indicándole a la gente que ya jugó, dónde se debe sentar.

Igualmente debe pedirle a la gente que vaya a jugar que sea paciente y explicarle que como el juego se explica uno por uno y no se juega sino hasta que la persona entienda perfectamente de qué se trata el juego; nos vamos a demorar un poco en llamarlo.

Puede haber en este momento algunas personas nerviosas por el hecho de tener que jugar, y por tanto debe tranquilizarlos y decirles que el juego es muy fácil de jugar. Otro monitor va ubicando a las personas en orden de llegada en los asientos ubicados en U.

Para el día del taller el grupo de la encuesta asumirá el papel de equipo para juegos económicos. Uno

de ellos hará el papel de moderador (quién leerá las instrucciones) y los 5 restantes de monitores (quienes hacen el juego). Cada grupo de monitores estará conformado por 5 personas (los 5 restantes miembros del grupo de la encuesta). 4 monitores deben estar sentados de tal manera que una vez empiece el juego no se alcancen a oír de un puesto a otro, pues no se debe olvidar que las decisiones de cada persona son individuales y confidenciales. El quinto monitor es el encargado de las cuentas, anotar los nombres de los asistentes en la hoja de redes y hacer el seguimiento de las ganancias de cada jugador.

2.3.Organización del salón o recinto

Las sillas o pupitres del salón deben ser ubicados en forma de media mesa redonda, es decir, en U. En la entrada del salón se ubica un pupitre donde va estar un monitor para el recibimiento.

En frente de la U, ubicar cinco pupitres para los monitores y el supervisor, quienes van a leer las instrucciones. La ubicación de los pupitres debe ser tal que los jugadores que participen no puedan alcanzar a observar o escuchar las decisiones de otra persona. Detrás de estos pupitres ubicar los equipos de los juegos de riesgo. Sobre un pupitre ubicar la caja para el tercer juego. También poner otro pupitre o mesa detrás de esos cinco pupitres.

En un extremo del salón o de ser posible afuera de éste, poner una mesa con los refrigerios.

2.4. Recibimiento de la mañana

Aunque se deja que entren a jugar, es muy importante que se diga en la invitación que hay que ser muy puntuales pues no queremos en ningún momento premiar a los que lleguen tarde y castigar a los cumplidos. El registro se va haciendo a medida que va llegando la gente. Si la gente llega muy puntual, una vez terminado el registro de todos los participantes se puede empezar de una vez el juego. Si la gente se demora en llegar no esperar más de media hora para empezar el juego.

Si alguien llega cuando ya se ha acabado el primer juego no se puede admitir en el juego. Si es alguien que viene de la zona rural se le reconocerá lo del transporte pero no se le puede permitir jugar. En este caso se debe explicar a que hora era la invitación y decir que así como el equipo que hace los juegos llegó a tiempo se espera que toda la gente que vaya a participar también llegue a tiempo.

El quinto monitor debe recibir a los participantes en la mesa de entrada. En orden de llegada este monitor le asigna un código a esa persona, se le entrega la tarjeta con su número, recordándole que durante todo el día ese va a ser su identificación, y que de ser posible no bote ese número (utiliza la HOJA DE ASISTENCIA Y PAGOS FINALES). Una vez termine de recibir a todos los participantes comenzar a llenar la hoja de redes (FORMATO DE REDES).

Así como le pedimos a la gente que sea cumplida, nosotros debemos ser muy cumplidos también. Las primeras personas en llegar al taller deben ser las del equipo que va a hacer los juegos, quien debe alistar el salón y esperar a la gente.

Si por alguna razón el taller no se puede hacer, la gente debe ser avisada con anterioridad. Avisar en la misa ó como se pueda que no se va a hacer y para cuándo se cambia.

2.5.Preguntas usuales de la gente durante el juego

Alguien puede llegar a preguntar cosas como... ¿Qué jugó mi comadre....? antes o después de hacer su elección. No se debe dar ningún tipo de información acerca de que han jugado otras personas en el grupo. La información de cada jugador es confidencial.

Alguien que se sienta inseguro sobre como jugar podrá preguntar algo como ¿porque no escoge usted por mi? ¿Qué jugaría usted? No se puede dar ningún tipo de respuesta. Recordar que la decisión es individual y que no hay respuestas correctas o incorrectas.

Si alguien no conoce bien los números y esta confundido, el monitor debe explicarle lo más que se pueda de que se trata el juego, sin influir en la decisión que la persona va a tomar.

Una vez la persona haya terminado de jugar puede haber preguntas como ¿para que son estos juegos? ¿Cuál era la mejor decisión? Explicarle a la gente que una vez se termine el segundo juego se va a hacer una discusión entre todos para ver de qué se trataba el juego. Se debe repetir una vez que el juego no tiene una única manera de ser jugado y que todas las maneras de jugarlo son válidas.

Si alguien dice que no se puede quedar al juego de la tarde, hay que tratar de convencerlo de que se quede. Si finalmente se va, se le paga lo que se ha ganado y se le hace firmar un recibo por la cantidad que se le pagó.

3. INSTRUCCIONES EN LA MAÑANA

3.1. Palabras del Supervisor y los Monitores

El moderador y los monitores deben ser totalmente neutros en sus expresiones tanto verbales como corporales. El juego no tiene respuestas correctas ni respuestas incorrectas y se debe evitar que alguna reacción de los monitores o del moderador haga que la gente juegue de una determinada manera.

ES IMPORTANTE RESALTAR QUE TODAS LAS FRASES QUE SE ENCUENTRAN EN ITALICA NO DEBEN LEERSE. Son instrucciones específicas para los monitores.

Finalmente cuando todos los participantes lleguen (Aproximadamente 40 participantes), el supervisor debe comenzar a leer las instrucciones generales.

S: Lo que debe decir el supervisor.

M: Lo que deben decir los monitores.

S: Buenos días. Muchas gracias por atender a esta invitación.

En el día de hoy vamos a realizar una serie de juegos que son una forma diferente y entretenida de participar activamente en un estudio sobre las decisiones económicas de las personas. De acuerdo a las decisiones que Cada uno de ustedes tome en el día de hoy, podrá ganar una cantidad de dinero, por ello la importancia de prestar mucha atención a estas instrucciones. Los fondos para cubrir estos ejercicios han sido donados por fundaciones internacionales. Cualquier pregunta que cada uno de ustedes pueda tener durante el día, cualquiera de nosotros (*presentar al resto de monitores*) puede contestarle.

Cada uno de ustedes se preguntará porque damos dinero en estos ejercicios. Usamos dinero porque el ejercicio necesita que las personas tomen decisiones de tipo económico, es decir que sean decisiones

con consecuencias para el bolsillo, como sucede en la realidad. En ningún momento esperamos que el dinero sea un pago por participar en el estudio, ni la única razón para participar en el estudio.

En el día de hoy cada uno de ustedes va a participar en tres juegos, los cuales se harán en la mañana dependiendo de cómo es el sistema de transporte en el municipio. En el primer y segundo juego cada uno de ustedes va a reunirse con uno de los monitores para aprender como se juega y luego jugar. Al finalizar este primer juego se les dará un vale azul equivalente a sus ganancias para el primer juego, lo mismo sucederá al final del segundo juego. En el tercer juego yo les voy a explicar las instrucciones generales de cómo se juega, y luego cada uno de ustedes podrá decidir cómo jugar. Para este tercer juego, solamente podrán participar las primeras 40 personas, en orden de llegada, ya que este juego está diseñado solo para esta cantidad. Las demás personas cuyo número de llegada sea mayor de 40 irán con este monitor (*lo señala*) para realizar otra actividad afuera. Al final del tercer juego también se le dará a cada uno de ustedes, los 40 primeros, un vale azul indicando cuáles fueron sus ganancias.

Mientras esperamos a que todos jueguen les pediremos que se sienten en su silla sin hablar con participantes que no han jugado. *Señalar dónde se debe sentar*. En cada juego, mientras cada uno de ustedes está esperando para participar puede hablar con las personas que no han participado. Una vez cada uno de ustedes haya jugado, podrá hablar con aquellos que también ya hayan jugado. Pero, les pedimos que no haya ningún tipo de comunicación entre las personas que ya han jugado y los que no han jugado.

Es muy importante para los dos primeros juegos que cada persona tome su decisión individualmente, es decir sin la ayuda de alguien más. Las decisiones que cada uno de ustedes tome en el día de hoy son confidenciales.

Después del primer juego cada uno de ustedes recibirá un vale azul equivalente a sus ganancias, ese vale se pagará junto con las ganancias del segundo y tercer juego al final del día. Igualmente, después del segundo juego se le entregará otro vale azul con sus ganancias que se pagarán al finalizar. Lo mismo sucede al final del tercer juego. Sus ganancias totales del día serán redondeadas en miles de pesos. Eso quiere decir que si usted se gana \$5400 le daremos \$5000. Si usted se gana \$6600, le daremos \$7000.

¿Quieren participar en las actividades del día de hoy?

3.2. PRIMER JUEGO - Juego de Riesgo Individual

Ahora vamos a comenzar el primer juego. Es muy importante para este primer juego que cada persona tome su decisión individualmente, es decir sin la ayuda de alguien más. Las decisiones que cada uno de ustedes tome en el día de hoy son confidenciales.

Este juego es muy sencillo y nos demoraremos poco tiempo. El juego se parece un poco a las decisiones que cada uno de ustedes como cultivador tiene que tomar cada vez que va a cultivar su tierra. Si cada uno de ustedes no es un cultivador o productor, por favor imagínense una situación de este estilo. En el mercado se encuentran semillas de diferentes calidades. Hay un tipo de semillas que dan una muy buena producción en los años buenos y una mala producción en los años malos. Hay otro tipo de semillas que son un poco más resistentes y generan más o menos la misma producción en los años malos y en los años buenos. Al cultivar la tierra, cada uno de ustedes tiene que decidir y correr el riesgo al tomar la decisión sobre que tipo de semilla va a usar. Para que cada uno de ustedes pueda tomar esta decisión cada uno de ustedes necesita conocer los ingresos que cada semilla le pueden

generar. Su decisión sobre que tipo de semilla escoger es como un juego de azar o de suerte.

En el primer juego, cada uno de ustedes tendrá que tomar una decisión que se parece a la situación que acabamos de describir, aunque en realidad no vamos a cultivar la tierra el ejercicio que vamos a hacer se parece a este ejemplo que acabamos de explicar.

Ahora les voy a explicar el ejercicio, esto es lo que vamos a hacer:

- Primero, un monitor le describirá a cada uno de ustedes seis opciones
- Segundo, harán algunos ejemplos juntos.
- Tercero, cada uno de ustedes va a tomar su decisión
- Cuarto, el monitor va a sacar sus ganancias y las va a escribir en un vale azul.

Empecemos por mirar esta tarjeta. *Mostrar el pliego del juego que ya debe estar pegado en la pared.*

Como cada uno de ustedes puede ver aquí hay 6 opciones. Cada uno de ustedes tendrá que escoger una de las 6 opciones.

Señalar A, B, C, D, E, F.

En cada una de las opciones hay dos valores, uno en el lado azul y otro en el lado amarillo. Los valores del lado azul equivaldrían a los años buenos de cosecha y los del lado amarillo a los años malos de cosecha. Como vamos a saber que valor cada uno de ustedes se va a ganar? Eso va a estar determinado por el juego **escoja una mano**. Ya les explico de que se trata ese juego: En sus manos cada monitor tendrá una bolita amarilla y una bolita azul.

Siempre poner las dos bolitas en la misma mano antes de llevarlas a la espalda.

El monitor va a esconder sus manos detrás de su espalda y allí pondrá en cada mano una bolita. Luego le mostrará a cada uno de ustedes sus dos manos cerradas y cada uno de ustedes tendrá que escoger una de las dos. Si usted escoge la mano en donde yo tengo la bolita azul, usted se ganará la cantidad de dinero que esta en la parte azul de la tabla, de la opción que usted escogió, si usted escoge la mano en donde yo tengo la bolita amarilla, usted se ganará la cantidad de dinero que está en la parte amarilla de la tabla de la opción que usted escogió.

Antes de que sigamos, que creen Ustedes que es mejor que salga la bolita azul o que salga la bolita amarilla?

Explicar porque.

Cuando se este explicando el juego utilice la tarjeta de juego todo el tiempo, señale cada una de las opciones que va a ir explicando, el jugador debe poder mirar la tabla todo el tiempo.

Si su decisión es B y luego le sale la bolita azul usted ganara \$5700. Si su decisión es B y luego le sale la bolita amarilla usted se ganará \$2700.

Si su decisión es C y luego le sale la bolita azul usted ganara \$7200. Si su decisión es C y luego le sale la tarjeta amarilla usted se ganará \$2400.

Si su decisión es D y luego le sale la bolita azul usted ganara \$9000. Si su decisión es D y luego le sale la tarjeta amarilla usted se ganará \$1800.

Si su decisión es E y luego le sale la bolita azul usted ganara \$11400. Si su decisión es E y luego le sale la tarjeta amarilla usted se ganará \$600.

Si su decisión es F y luego le sale la bolita azul usted ganara \$12000. Si su decisión es F y luego le sale la tarjeta amarilla usted no se ganará nada.

Si su decisión es A y luego le sale la bolita azul usted ganara \$3000. Si su decisión es A y luego le sale la tarjeta amarilla usted se ganará \$3000. En este caso usted se ganará \$3000 sin importar la bolita que salga en el juego en que mano esta.

Ahora, cada uno de ustedes va ir pasando donde los cuatro monitores que se encontrarán sentados. Ellos les van a explicar las instrucciones de este juego. A medida que uno se va desocupando, por favor va pasando el siguiente en la fila. Mientras cada uno de ustedes esta esperando para participar en el juego puede hablar con las personas que no han participado. Una vez cada uno de ustedes haya jugado, podrá hablar con aquellos que también ya hayan jugado. Pero, les pedimos que no haya ningún tipo de comunicación entre las personas que ya han jugado y los que no han jugado.

Por favor, cuando termine de participar regrese a su silla.

M: A PARTIR DE ESTE MOMENTO SE EXPLICAN LAS INSTRUCCIONES INDIVIDUALMENTE, EL MODERADOR Y LOS MONITORES A CADA PERSONA QUE VAYA JUGANDO. Es importante que el jugador siempre pueda ver la tabla de frente, los jugadores no deben ver el formato donde se llena la información. Marcar el formato 1 con el código del monitor que lo está llenando.

Los monitores inician llenando el formato de juego 1 para cada persona luego de que el supervisor haya leído las instrucciones generales. Es muy importante que cada monitor tenga el formato de juego tapado, para evitar que la persona que esta jugando vea lo que las otras personas van jugando. A medida que se van preguntado los datos, se va llenando el formato pero sin que la persona lo vaya viendo.

Cada monitor leerá las instrucciones a cada uno de los participantes. Hará los ejemplos que sean necesarios para que la persona entienda el juego (no es necesario hacer todos los ejemplos).

M: Este juego es muy sencillo y nos demoraremos poco tiempo.

Poner hora de inicio con cada persona y hora de finalización en el formato Juego 1. Preguntar el número de jugador. Igualmente, preguntar el NIM para consignarlo en el formato Juego 1.

Antes de empezar, por favor dígame cual de estas dos cantidades de dinero es la más grande.

Señalar las cantidades 2400 y 5700 de la tarjeta de juego, si la respuesta es incorrecta explíquela porque es incorrecta.

El juego se parece un poco a las decisiones que usted como cultivador tiene que tomar cada vez que va a cultivar su tierra. Si usted no es un cultivador o productor, por favor imagínese una situación de este estilo. En el mercado se encuentran semillas de diferentes calidades. Hay un tipo de semillas que dan una muy buena producción en los años buenos y una mala producción en los años malos. Hay otro tipo de semillas que son un poco más resistentes y generan más o menos la misma producción en los años malos y en los años buenos. Al cultivar la tierra, usted tiene que decidir y correr el riesgo al tomar la decisión sobre que tipo de semilla va a usar. Para que usted pueda tomar esta decisión necesita conocer los ingresos que cada semilla le pueden generar. Su decisión sobre que tipo de semilla escoger es como un juego de azar o de suerte.

En este primer juego, usted tendrá que tomar una decisión que se parece a la situación que acabamos de describir, aunque en realidad no vamos a cultivar la tierra el ejercicio que vamos a hacer se parece a este ejemplo que acabamos de explicar.

Ahora le voy a explicar el ejercicio, esto es lo que vamos a hacer:

- *Primero, yo le voy a describir seis opciones*
- *Segundo, vamos a hacer algunos ejemplos juntos.*

- Tercero, cada uno de ustedes va a tomar su decisión
- Cuarto, vamos a sacar sus ganancias y las vamos a escribir en un vale.

Empecemos por mirar esta tarjeta.

Mostrar la tarjeta de juego.

Como usted puede ver aquí hay 6 opciones. Usted tendrá que escoger una de las 6 opciones.

Señalar A, B, C, D, E, F.

En cada una de las opciones hay dos valores, uno en el lado azul y otro en el lado amarillo. Los valores del lado azul equivaldrían a los años buenos de cosecha y los del lado amarillo a los años malos de cosecha. ¿Cómo vamos a saber que valor usted se va a ganar? Eso va a estar determinado por el juego **escoja una mano**. Ya le explico de que se trata ese juego: En mis manos yo tendré una bolita amarilla y una bolita azul.

Siempre poner las dos bolitas en la misma mano antes de llevarlas a la espalda y cuando la persona escoja mostrarle ambas bolitas, la azul y la amarilla.

Yo voy a esconder mis manos detrás de mi espalda y allí pondré en cada mano una bolita. Luego le mostraré a usted mis dos manos cerradas y usted tendrá que escoger una de las dos. Si usted escoge la mano en donde yo tengo la bolita azul, usted se ganará la cantidad de dinero que esta en la parte azul de la tabla, de la opción que usted escogió, si usted escoge la mano en donde yo tengo la bolita amarilla, usted se ganará la cantidad de dinero que está en la parte amarilla de la tabla de la opción que usted escogió.

Mostrar la tarjeta de decisión.

Antes de que sigamos, que cree Usted que es mejor que salga la bolita azul o que salga la bolita amarilla?

Si la respuesta es incorrecta explicar porque.

Cuando se este explicando el juego utilice la tarjeta de juego todo el tiempo, señale cada una de las opciones que va a ir explicando, el jugador debe poder mirar la tabla todo el tiempo.

Si su decisión es B y luego le sale la bolita azul usted ganara \$5700. Si su decisión es B y luego le sale la bolita amarilla usted se ganará \$2700.

Si su decisión es C y luego le sale la bolita azul usted ganara \$7200. Si su decisión es C y luego le sale la tarjeta amarilla usted se ganará \$2400.

Si su decisión es D y luego le sale la bolita azul usted ganara \$9000. Si su decisión es D y luego le sale la tarjeta amarilla usted se ganará \$1800.

Si su decisión es E y luego le sale la bolita azul usted ganara \$11400. Si su decisión es E y luego le sale la tarjeta amarilla usted se ganará \$600.

Si su decisión es F y luego le sale la bolita azul usted ganara \$12000. Si su decisión es F y luego le sale la tarjeta amarilla usted no se ganará nada.

Si su decisión es A y luego le sale la bolita azul usted ganara \$3000. Si su decisión es A y luego le sale la tarjeta amarilla usted se ganará \$3000. En este caso usted se ganará \$3000 sin importar la bolita que salga en el juego en que mano esta.

Hagamos ahora unos ejemplos juntos. **Estos son unos ejemplos de práctica.**

Recuerde poner le número de ejemplos que haga en el formato y cuántas veces salió la pelota azul.

1. Imaginémonos que su decisión fue **D**. Después jugaremos “escoja una mano”.

Jugar.

Le acaba de salir la bolita azul (amarilla) cuánto se ganó? (solución \$9000 (\$1800)). Cuénteme cuanto se hubiera ganado si le hubiera salido la otra bolita? (Solución \$1800 (\$9000)).

2. Ahora imaginémonos que su decisión fue **F**. Después jugaremos “escoja una mano”.

Jugar.

Le acaba de salir la bolita azul (*amarilla*) cuánto se ganó? (*solución \$12000 (nada)*). Cuénteme cuanto se hubiera ganado si le hubiera salido la otra bolita? (*Solución nada (\$12000)*).

3. Ahora imaginémonos que su decisión fue **A**. Ahora jugaremos “escoja una mano”.

Jugar.

Le acaba de salir la bolita azul (*amarilla*) cuánto se ganó? (*solución \$3000*). Cuénteme cuánto se hubiera ganado si le hubiera salido la otra bolita? (*Solución \$3000*).

4. Ahora imaginémonos que su decisión fue **C**. Ahora jugaremos “escoja una mano”.

Jugar.

Le acaba de salir la bolita azul (*amarilla*) cuánto se ganó? (*solución \$7200 (\$2400)*). Cuénteme cuanto se hubiera ganado si le hubiera salido la otra bolita? (*Solución \$2400 (\$7200)*).

5. Ahora imaginémonos que su decisión fue **E**. Ahora jugaremos “escoja una mano”.

Jugar.

Le acaba de salir la bolita azul (*amarilla*) cuánto se ganó? (*solución \$11000 (\$1000)*). Cuénteme cuanto se hubiera ganado si le hubiera salido la otra bolita? (*Solución \$1000 (\$11000)*).

6. Ahora imaginémonos que su decisión fue **B**. Ahora jugaremos “escoja una mano”.

Jugar.

Le acaba de salir la bolita azul (*amarilla*) cuánto se ganó? (*Solución \$5700 (\$2700)*). Cuénteme cuanto se hubiera ganado si le hubiera salido la otra bolita? (*Solución \$2700(\$5700)*).

¿Esta todo claro? ¿Tiene alguna pregunta?

A partir de este momento se acabaron las rondas de practica, ahora es a usted a quien le toca tomar una decisión.

¿Cual opción va a escoger? Por favor escoja entre A, B, C, D , E o F

Escriba la decisión

Ahora vamos a jugar escoja una mano

Registrar la ganancia que salió

Ahora usted sabe cuanto se ganó \$.....

Yo voy a escribir esa cantidad de dinero en este vale azul y una vez terminemos todos los juegos y nosotros vayamos a calcular sus ganancias, vamos a necesitar que usted nos muestre este vale, por esto es muy importante que no lo vaya a botar.

Escribir el valor en el vale y la hora en la cual finalizó con esa persona.

Por favor espere en su silla a que todo el mundo haya jugado. Recuerde solo puede hablar con las personas que ya han participado.

Segunda presentación al grupo se lee una vez se haya acabado el primer juego. (Debe ser realizada por el supervisor al grupo de entre 30 y 40 participantes)

3.3. SEGUNDO JUEGO – Juego de Riesgo Compartido con Arrepentimiento

S:

En este momento todos ustedes han participado en el primer juego, y el dinero que se ganaron y que tienen anotado en su vale azul es de ustedes. A partir de este momento vamos a empezar un nuevo juego que se parece al que acabaron de jugar, sólo que ahora les permitiremos, si ustedes quieren, formar grupos para compartir sus ganancias. Voy a explicarles cómo funciona el grupo para compartir ganancias:

Supongamos que todos ustedes deciden que quieren formar un solo grupo para compartir ganancias. Entonces, cuando cada uno de ustedes toma la decisión de este nuevo juego, va a saber sus ganancias y en lugar de recibirlas, sumaremos las ganancias de todo el grupo, y después las dividiremos en partes iguales para todos. ¿Está claro?

Obviamente algunos de ustedes pueden no querer ser parte de un grupo, lo cual está permitido. Si alguno de ustedes quiere jugar solo, terminará jugando el mismo juego de esta mañana. En este caso, esta persona tomará su decisión, jugará en que mano esta la bolita, y se ganará la plata como lo muestra la tabla.

También es permitido que en lugar de hacer un grupo con todos los participantes, ustedes decidan formar grupos de cualquier tamaño. Lo único que les pedimos es que después del rato que tendrán para agruparse si quieren, en el momento de registrarse, nos indiquen quién está en cada grupo. El monitor que registre su grupo le dará a cada miembro del grupo un número de orden dentro del grupo. Cada persona solo puede participar en un grupo, y jugará solo una vez. Después de que todos hayan jugado, nosotros calcularemos las ganancias para cada grupo. Todo el mundo entendió?

Sabemos que algunos de ustedes pueden querer cambiar de opinión, es decir, que después de tomar su decisión y escoger en que mano está, decida que quiere quedarse con esas ganancias en lugar de compartirlas con el resto del grupo. Ya les voy a explicar como se pueden salir del grupo: Una vez usted haya escogido en qué mano está, le preguntaremos si usted se quiere quedar en el grupo o se quiere salir. La decisión que usted toma es secreta y el juego está diseñado de tal manera que nadie se entere que usted ya no es parte del grupo. Si usted decide quedarse en el grupo sus ganancias serán compartidas con todos aquellos de su grupo que decidieron quedarse en el grupo es decir que sus ganancias se sumaran a las del resto de jugadores de su grupo y serán divididas en partes iguales, si usted decide salirse del grupo sus ganancias serán las que aparecen en la tabla. Está todo claro?

Ahora durante los siguientes 10 minutos ustedes van a poder discutir y decidir con quien quieren formar un grupo. Después de este rato ustedes nos dirán en que grupo están o si quieren jugar solos. Para eso se acercarán al monitor que les dio la bienvenida al comienzo y el les asignará un número de grupo y un número para cada jugador dentro de su grupo. En caso de que no formen grupos, en todo caso se les asignará un número de grupo, donde el número del jugador dentro del grupo será 1.

Durante este tiempo los participantes tienen que conversar acerca del juego y decidir con quien quieren formar grupos. El moderador y los monitores no deben influenciar para nada la formación de grupos.

Monitor 5: Chulear en la hoja de asistencia si el participante llegó a la segunda parte. Preguntar quienes formaron grupos. Asignarle al grupo un número, consignarlo en la hoja de asistencia frente al nombre de cada participante, y decírselo a cada uno de los integrantes del grupo. Luego asignarle a cada miembro del grupo un número y copiarlo en la hoja de asistencia. Igualmente hacer pasar a cada participante del grupo en el orden de numeración que le corresponde dentro del grupo.

Otro M: ubicar a los participantes del grupo en orden de entrada en la U. Comentarles que todo el grupo debe pasar individualmente con el mismo monitor para tomar su decisión.

S:

Cuando estén todos los grupos sentados, ya registrados. Bienvenidos a la segunda parte de estas actividades. Muchas gracias por venir. Por favor van pasando con cada uno de los monitores que les corresponde por grupo. Por favor cada integrante del grupo pasa en el orden que fue ubicado en la U. A medida que uno se desocupe, va pasando el siguiente participante del grupo que está sentado. Cuando un monitor termine con un grupo, pasa el siguiente grupo que está ubicado en la U. Mientras cada uno de ustedes esta esperando para participar en el juego puede hablar con las personas que no han

participado. Una vez cada uno de ustedes haya jugado, podrá hablar con aquellos que también ya hayan jugado. Pero, les pedimos que no haya ningún tipo de comunicación entre las personas que ya han jugado y los que no han jugado.

A PARTIR DE ESTE MOMENTO CADA PERSONA PASA INDIVIDUALMENTE CON UN MONITOR PARA DECIDIR. Es importante que el jugador siempre pueda ver la tabla de frente, los jugadores no deben ver el formato donde se llena la información. Marcar el formato 2 con el código del monitor que lo esta llenando.

M:

Este otro juego también es muy sencillo y nos demoraremos poco tiempo. Cree necesario realizar más ejemplos?

Poner hora de inicio con cada persona y hora de finalización en el formato juego 2. Preguntar el número de jugador, el número de grupo, el número de jugador dentro del grupo, el NIM.

Si la persona no pertenece a ningún grupo recordarle que la ganancia que obtenga depende de la opción que seleccione y de la bolita que le salga en el juego escoja una mano.

Si la persona pertenece a un grupo recordarle que sus ganancias en este juego dependen del total de ganancias de los participantes de su grupo y del número de participantes en el grupo. Este total de ganancias será dividido en partes iguales entre todos los miembros del grupo. Recordarle también que tiene la oportunidad de seguir en el grupo o retirarse en secreto de unir sus ganancias a las del grupo, si lo desea, una vez que se sepa que bolita escogió. En tal caso sus ganancias se basarán en la opción y en la bolita que escogió. Y sus ganancias no se unirán a las del grupo.

Si llega a realizar un ejemplo nuevamente recuerde poner el número que haga en el formato y cuántas veces salió la pelota azul.

Esta todo claro? Tiene alguna pregunta? Ahora debe tomar su decisión.

Cual opción va a escoger? Por favor escoja entre A, B, C, D , E o F

Escriba la decisión

Ahora vamos a jugar, escoja una mano

Registrar la ganancia que salió

Ahora usted sabe cuanto se ganó \$.....

Desea seguir en el grupo?

Si dice No, colocar no en la última columna del formato 2 y decirle cuál será su ganancia. Si se dice que sí. Colocar S. en esa casilla y decir:

Cuando todos los participantes pasen, sumaremos el total de ganancias de cada grupo y le comunicaremos en el momento de pagos cuánto del total le corresponde a usted como ganancia.

Preguntar el código del promotor del grupo.

Por favor espere en la silla a que todo el mundo haya jugado.

A su vez, tienen que llenar la encuesta para los promotores de los grupos al final de que todo el grupo haya pasado.

Los monitores y el monitor 5: Cuando terminen los monitores, calcular las ganancias de cada grupo y estimar ganancias individuales en la hoja de formato Juego 2. Tener en cuenta los participantes que se retractaron para no sumar sus ganancias al total del grupo y no incluirlos en la repartición. Mientras tanto el resto de monitores deberán llenar la encuesta para los promotores de grupo.

En caso de que no se termine de llenar la hoja de redes, mientras se realizan los pagos, otros

monitores van preguntando persona por persona quien conoce a quien dentro del grupo y llenando la hoja de redes. Comenzar por orden de llegada es decir, como está la lista.

Luego, los monitores se sientan en sus mesas y van llamando uno por uno a cada participante para entregarle su vale azul con sus ganancias.

A cada participante:

En su grupo nadie se retiró (o cuántas personas se retiraron) y el promedio de las ganancias para cada uno de los miembros es de ____.

Si la persona jugó sola o se retiró:

Sus ganancias son de _____. Aquí está su vale azul.

Yo voy a escribir esa cantidad de dinero en este vale azul y una vez terminemos todos los juegos y nosotros vayamos a calcular sus ganancias, vamos a necesitar que usted nos muestre este vale, por esto es muy importante que no lo vaya a botar.

3.4. TERCER JUEGO - Juego de Contribución

Información a los monitores

El diseño actual es para 40 personas. La decisión individual consiste en invertir una ficha en una cuenta privada o en una cuenta de grupo. La cuenta del grupo provee un bien público, proporcional a las fichas que se inviertan en ella.

En concreto, los incentivos son los siguientes, en unidades monetarias \$:

- Cada jugador tiene una ficha que debe invertir entre dos opciones:
 - Una cuenta privada (P) que le genera una tasa de retorno fija
 - Una cuenta grupal (G) que le genera una tasa de retorno dependiente del número de contribuciones del total de jugadores.
- Las ganancias del jugador dependerán de su inversión, de la siguiente manera:
 - Si el jugador invierte la ficha en la cuenta privada (P) obtiene \$2000
 - Cada jugador del grupo, sin importar en donde invirtió su ficha, recibirá \$100 por cada ficha que haya sido invertida en la cuenta del grupo (G).

En este diseño básico los jugadores toman sus decisiones de manera individual, confidencial y anónima. No pueden interactuar con otros jugadores antes, o durante el juego, y sus ganancias y decisiones se mantendrán confidenciales por parte del monitor. Los jugadores tomarán decisiones en dos rondas y no sabrán el resultado de cada ronda sino hasta el final.

Una sesión de este juego constará de 2 rondas. En cada una de las rondas los jugadores deberán depositar en una caja una tarjeta que depende de si invierten su ficha en la cuenta privada (P) o en la cuenta de grupo (G). Esta misma decisión la registrarán los monitores en las **“Hojas de Decisiones individuales”**. El jugador no podrá calcular sus ganancias individuales totales sino hasta el final de las dos rondas donde el supervisor anunciará en el tablero el total de fichas invertidas en la cuenta de grupo (G) para cada ronda.

En la segunda ronda de este juego, el supervisor anunciará que cada jugador tendrá la posibilidad de comunicarse con uno o más de los jugadores del grupo, antes de decidir cómo invertir la ficha en la próxima ronda. Esta comunicación es totalmente voluntaria. Los jugadores cuentan con 15 minutos para comunicarse. Al terminar el tiempo permitido, se suspenden las comunicaciones, y se procederá nuevamente a la decisión individual de inversión de su ficha en la cuenta privada (P) o en la cuenta del

grupo (G). Estas decisiones seguirán siendo privadas y confidenciales.

Para registrar esta decisión cada jugador tendrá dos tarjetas, una que dice “MI FICHA” y la otra VACÍA. Si el jugador decide invertir en la cuenta privada debe meter en la caja la tarjeta VACÍA y guardarse la tarjeta que dice “MI FICHA”. Y si decide invertir en la cuenta de grupo debe depositar en la caja la tarjeta que dice “MI FICHA” y guardarse la tarjeta VACÍA.

Al final de las dos rondas, el supervisor anunciará en el tablero el total de fichas invertidas en la cuenta de grupo (G) en cada ronda para que cada jugador pase con un monitor y este último pueda calcular sus ganancias individuales en cada ronda y sus ganancias individuales totales. Al final las ganancias totales se anotan en un vale azul que se le entrega al participante.

S:

Ahora vamos a comenzar el tercer juego.

Usted va a hacer parte de un juego en el que 40 personas en este salón tomarán decisiones, de manera individual, simultánea y en silencio. Es decir, que para este juego solamente van a participar las primeras 40 personas que llegaron. Por lo tanto, les vamos a pedir el favor que aquellas personas que fueron los últimos en llegar nos esperen afuera un momento para realizar otra actividad con este monitor (*se muestra al monitor*). Es decir, ustedes...

Saber exactamente que personas tienen números de llegada mayores a 40, para que esperen fuera del salón. Una vez estas personas salen, el monitor 6, el que realizó el recibimiento, debe comenzar a llenar la hoja de redes con cada una de las personas que se encuentran fuera del salón.

Al comienzo de cada ronda Usted tendrá disponible una ficha que podrá invertir en dos posibles alternativas o cuentas: Cuenta Privada o Cuenta de Grupo

De acuerdo a sus decisiones y las decisiones de los demás del grupo Usted podrá obtener una cantidad de dinero. Sus ganancias se calcularán de la siguiente manera:

- Usted gana \$2000 si invierte su ficha en la Cuenta Privada
- Por cada ficha que Usted y/o los demás del grupo inviertan en la Cuenta de Grupo Usted obtendrá \$100.

Cada uno de Ustedes va a decidir de manera individual y privada en donde invertir su ficha: si en la cuenta privada o en la cuenta de grupo. Esas decisiones serán registradas de la siguiente forma:

Resulta que a cada uno se le va a entregar dos tarjetas como estas.

Mostrar las tarjetas e ilustrar lo siguiente.

Una de ellas cuando ustedes la abren esta vacía, no dice nada. Y la otra tarjeta cuando ustedes la abren dice “MI FICHA”. Entonces en orden, como están sentados, van a depositar uno por uno en esta caja una de las dos tarjetas. Si desean quedarse con su ficha, es decir invertir en la cuenta privada, se guardan la tarjeta que dice “MI FICHA” y depositan en esta caja la tarjeta vacía, que no tiene nada. Por el contrario, si quieren invertir en la cuenta de grupo, meten en la caja la tarjeta que dice “MI FICHA” y se guardan la tarjeta vacía, sin nada. Una vez cada uno de ustedes meta la tarjeta que prefieran, los monitores contarán cuántas fichas se invirtieron en la cuenta de grupo, es decir contarán, cuántas tarjetas “MI FICHA” hay dentro de la caja.

Ejemplos: Los siguientes ejemplos le pueden dar una idea de las posibilidades que tiene.

Ilustrar cuál tarjeta se debe meter en cada caso.

- En una ronda Usted invierte su ficha en la cuenta privada, es decir, se guarda la tarjeta que dice “MI FICHA”. Después de sumar el total de fichas del grupo, es decir, el total de tarjetas dentro de la caja que digan “MI FICHA” se anuncia que 20 fichas fueron consignadas en la cuenta de grupo. Es decir, que 20 personas habían invertido en la cuenta de grupo. Y las otras 20 personas invirtieron en la cuenta privada, es decir, se guardaron la tarjeta “MI FICHA”, y metieron en la caja la tarjeta vacía. Por lo tanto, como usted decidió guardarse su ficha, sus ganancias son \$2000 por la ficha invertida en la cuenta privada y $20 \times \$100$, que son \$2000, lo cual le da unas ganancias totales de \$4000.

- Ahora que pasa si usted hubiera invertido su ficha en la cuenta de grupo, es decir, mete la tarjeta que dice “MI FICHA” en la caja y guarda la tarjeta vacía. Después de sumar el total de fichas del grupo, es decir, el total de tarjetas dentro de la caja que digan “MI FICHA” se anuncia que 20 fichas fueron consignadas en la cuenta de grupo. Es decir, que 20 personas habían invertido en la cuenta de grupo. Y las otras 20 personas invirtieron en la cuenta privada, es decir, se guardaron la tarjeta “MI FICHA”, y metieron en la caja la tarjeta vacía. Por lo tanto, como usted decidió invertir su ficha en la cuenta del grupo, sus ganancias son iguales $20 \times \$100$, que son \$2000.

- Ahora vamos hacer otro ejemplo. En una ronda Usted invierte su ficha en la cuenta privada, es decir, se guarda la tarjeta que dice “MI FICHA”. Después de sumar el total de fichas del grupo, es decir, el total de tarjetas dentro de la caja que digan “MI FICHA” se anuncia que 10 fichas fueron consignadas en la cuenta de grupo. Es decir, que 10 personas habían invertido en la cuenta de grupo. Y las otras 10 personas invirtieron en la cuenta privada, es decir, se guardaron la tarjeta “MI FICHA”, y metieron en la caja la tarjeta vacía. Por lo tanto, como usted decidió guardarse su ficha, sus ganancias son \$2000 por la ficha invertida en la cuenta privada y $30 \times \$100$, que son \$3000, lo cual le da unas ganancias totales de \$5000

- Ahora vamos hacer otro ejemplo. En una ronda Usted invierte su ficha en la cuenta privada, es decir, se guarda la tarjeta que dice “MI FICHA”. Después de sumar el total de fichas del grupo, es decir, el total de tarjetas dentro de la caja que digan “MI FICHA” se anuncia que 5 fichas fueron consignadas en la cuenta de grupo. Es decir, que 5 personas habían invertido en la cuenta de grupo. Y las otras 35 personas invirtieron en la cuenta privada, es decir, se guardaron la tarjeta “MI FICHA”, y metieron en la caja la tarjeta vacía. Por lo tanto, como usted decidió guardarse su ficha, sus ganancias son \$2000 por la ficha invertida en la cuenta privada y $5 \times \$100$, que son \$500, lo cual le da unas ganancias totales de \$2500.

Todos en el grupo se benefician de igual forma de las fichas invertidas en la cuenta de grupo, pero solo Usted se beneficia de la ficha que invierte en la cuenta privada. Es decir, que si usted mete la tarjeta que dice “MI FICHA” en la caja, todos los participantes se benefician por su ficha. Pero si usted se guarda esa tarjeta, y mete en la caja la tarjeta vacía, nadie se beneficia de su ficha, solo usted, porque usted decidió guardarse su ficha, es decir, la tarjeta que dice “MI FICHA”.

Hemos diseñado el ejercicio de manera que usted pueda tomar sus decisiones en privado, tal que nadie más conozca sus decisiones. Solo cada uno de ustedes sabe en cual cuenta invierte su propia ficha y ningún otro participante podrá ver esta información durante o después de finalizado el juego. La única información que se da al grupo es el total de fichas invertidas al grupo al final del juego.

Ustedes van a jugar esto en 2 rondas. Cuando todos terminen de depositar una tarjeta en la caja en la segunda ronda, cada uno pasará con algún monitor, en el orden en el cual esta sentado. Yo anunciaré al grupo el total de fichas invertidas en la cuenta de grupo, es decir, el total de tarjetas “MI FICHA” en la caja en cada ronda. Y el monitor calculará sus ganancias para las rondas.

Es importante que usted entienda cómo funciona el ejercicio. ¿Hay alguna pregunta sobre cómo se procederá en el ejercicio? Si tiene alguna pregunta levante la mano y ésta será respondida por un monitor. No consulte ni discuta las instrucciones o cualquier otro aspecto del juego con los demás participantes.

Comencemos la primera ronda del juego. Los monitores les están entregando las tarjetas. Recuerden, una la guardan y la otra la depositan en la caja.

En este momento los monitores deben entregar las tarjetas de juego a los participantes, en el orden de llegada, que es el orden en el cual fueron sentados en la U.

Por favor revisen que efectivamente el número que se encuentra en las tarjetas corresponde al número de identificación del jugador y la ronda.

Cada uno deposita la tarjeta “MI FICHA”, o la tarjeta vacía, según lo que desee: si desea poner su ficha en la cuenta privada, meta en la caja la tarjeta vacía. O si desea invertir su ficha en la cuenta de grupo, meta en la caja la tarjeta que dice “MI FICHA”. *Ilustrar.*

Al mismo tiempo, la tarjeta que decida guardarse no la bote. Una vez terminen todos los participantes de contestar la primera ronda, dos monitores deben contar cuántas tarjetas vacías hay en la caja y cuántas tarjetas “MI FICHA” hay en la caja. Estos dos monitores deben llenar el formato de HOJA DE CONSIGNACIÓN DE MONITORES POR GANANCIAS DE CUENTA PÚBLICA. No se anuncia nada a los participantes.

Ahora, vamos a comenzar la segunda ronda. En la segunda ronda de este juego, cada uno de ustedes tendrá la posibilidad de comunicarse con uno o más de los jugadores del grupo, antes de decidir cómo invertir la ficha en esta próxima ronda. Esta comunicación es totalmente voluntaria. Así, ustedes cuentan con 15 minutos para comunicarse. Al terminar el tiempo permitido, se suspenden las comunicaciones, y se procederá nuevamente a la decisión individual de invertir su ficha en la cuenta privada (P) o en la cuenta del grupo (G). Estas decisiones seguirán siendo privadas y confidenciales.

Luego de los 15 minutos, una vez terminen todos los participantes de contestar la segunda ronda, dos monitores deben contar cuántas tarjetas vacías hay en la caja y cuántas tarjetas “MI FICHA” hay en la caja. Estos dos monitores deben llenar el formato de HOJA DE CONSIGNACIÓN DE MONITORES POR GANANCIAS DE CUENTA PÚBLICA. Luego el supervisor pública cuántas fichas hay en la cuenta de grupo en ambas rondas. Después los cuatro monitores se ubican en los cuatro pupitres para calcular las ganancias de cada participante para esa ronda y las ganancias finales de este juego.

El número de fichas en la cuenta de grupo es... En la primera ronda _____ y en la segunda ronda _____. Lo cual se traduce en las ganancias de la cuenta de grupo para cada uno de ustedes en la primera ronda de $(\text{no. Fichas} \times 100)$ en la primera ronda y $(\text{no. Fichas} \times 100)$ en la segunda ronda.

Ahora cada uno de ustedes va a pasar uno por uno donde un monitor, en el mismo orden que están sentados, para que ellos calculen sus ganancias por ambas rondas y les entreguen un vale azul por las ganancias finales de este juego.

Mostrar vale azul.

Por favor, guarden este vale hasta el final, porque con eso nos aseguramos de cuánto tenemos que pagarles por este juego. Una vez les entreguen sus vales, por favor regresen a su silla. Les recomendamos que sea la misma.

Después los cuatro monitores se ubican en los cuatro pupitres para calcular las ganancias de cada participante para esa ronda.

Una vez terminado este juego, el monitor 6 debe recoger el formato de consignación monitores de ganancias por cuenta pública, todas las hojas de decisiones de cada jugador y agrupar todas las tarjetas de este juego. También debe consignar en la hoja de asistencia y pagos finales, en la columna Ganancia Juego 3, las ganancias finales de cada jugador para este juego.

Una vez entregados los vales azules, continuar con los pagos.

4. ALMUERZO

Si es el caso, ya que hay que tener en cuenta, el sistema de transporte del lugar. Después de cada juego es necesario ir pasando al formato de asistencia y pagos finales las ganancias de cada persona de cada juego. Hacer esto en este momento ahorrará mucho tiempo y problemas que puedan aparecer al final del juego.

5. PAGOS Y REDES

Monitores: Llamar a los participantes en orden de llegada para realizar los pagos. Pedirles los vales azules para determinar las ganancias en los juegos 1, 2 y 3. Calcular el total de las ganancias: Ganancias 1+ Ganancias 2 + Ganancias 3. Llenar el recibo y hacerlo firmar o ponerle huella digital, en caso de que la persona no pueda firmar y escriba la CEDULA. Entregarle las ganancias al jugador en un sobre pequeño de manila marcado con su nombre. Este sobre fue previamente marcado por el supervisor y otro monitor.

Los otros monitores mientras se realizan los pagos, continúan preguntando persona por persona quien conoce a quien dentro del grupo y llenando la hoja de redes.

S: En la salida agradecerle al participante por haber asistido. El supervisor debe llenar la hoja de observaciones generales.

M: Debe guardar en un sobre de manila grande lo siguiente:

- | | |
|--|---|
| 1. Observaciones generales con la hoja de asistencia y pagos finales grapados. | 5. Formatos juego 1 y Juego 2-3 de Riesgo grapados. |
| 2. Recibos de pago grapados. | 6. Hoja de consignación monitores VCM. |
| 3. Preguntas para los promotores grapadas. | 7. Hojas de decisiones VCM grapadas. |
| 4. La hoja de Redes. | |

Luego debe marcar el sobre con el municipio y fecha de la sesión.