**“Charlas con Nicolás” – Guión Metodológico**

**Lunes 30 de noviembre de 2020**

**Guión Experimento Pedagógico**

**Versión 2**

**Actividad aterrizaje 1: Juego de la confianza**

**Hipótesis: Mayores puntos de interacción generan más colaboración y confianza.**

**Objetivo:** Identificar los cambios en los niveles de confianza a través de un juego en el que los asistentes son asignados al azar para jugar como Jugadores 1 contra diferentes perfiles de parejas. En el juego hay dos rondas: una ronda sin información sobre el otro participante y una ronda con información sobre el otro participante previamente definido con ciertas características.

* Se le pedirá a los participantes diligenciar una encuesta que contenga estas preguntas:
  + \_\_\_ Mujer \_\_\_ Hombre
  + ¿Cuánto tiempo lleva en la organización?
  + ¿Qué tipo de vinculación tiene?
  + ¿En qué dependencia u área trabaja?
  + En términos generales, qué tan de acuerdo está usted con la siguiente afirmación: “Se puede confiar en la mayoría de las personas” (Muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo o muy en desacuerdo).
  + En términos generales, qué tan de acuerdo está usted con la siguiente afirmación: “Se puede confiar en la mayoría de las personas de esta entidad” (Muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo o muy en desacuerdo).
  + ¿Cuál (es) de estas actividades le genera más felicidad? (Puede marcar más de una)
    - Jugar con sus hijos
    - Jugar con su mascota
    - Leer
    - Hacer ejercicio o deporte
    - Ver televisión
    - Hablar con su familia
    - Cocinar
    - Otra. Cuál?

**Ronda 1:**

Vamos a comenzar una actividad. En este ejercicio usted va a tomar solo una decisión. Este ejercicio se realiza en parejas. Cada pareja está conformada por un Jugador 1 y un Jugador 2. Usted es un Jugador 1 y el jugador 2 con el cual usted va a interactuar es un ciudadano de Bogotá elegido al azar. Tenga en cuenta que tanto usted como el otro jugador están tomando su decisión al mismo tiempo y la identidad exacta de los dos jugadores nunca será revelada.

Para comenzar, suponga que hoy le entregamos una bonificación de $100.000 que puede servirle para los regalos de fin de año. El jugador 2 también será bonificado con $100.000. Sin embargo, la posibilidad de que ambos se lleven ese dinero al final del día dependerá de sus decisiones y la de otro jugador.

Usted decidirá en este momento cuánto envía de los $100.000 al otro jugador. Esta cantidad que usted envía al jugador 2 será triplicada, es decir, multiplicada por tres, antes de llegar al jugador 2. Esto significa que el jugador 2 recibirá tres veces la cantidad de dinero que usted le envíe. Con esta cantidad, más los $100.000 que el jugador 2 también recibió al comienzo, el jugador 2 deberá decidir cuánto desea enviarle a usted de vuelta.

Miremos este ejemplo. Como se mencionó anteriormente ambos jugadores reciben al comienzo $100.000. Entonces $100.000 para el jugador 1 y $100.000 para el jugador 2 que es un ciudadano de Bogotá. Imagínese que usted escoge enviarle $50.000 al Jugador 2 de sus $100.000 iniciales. Esta cantidad se triplica (*es decir serían $50.000*) antes de que el Jugador 2 la reciba. Entonces la cantidad de dinero que va a tener el Jugador 2 es $150.000 más los $100.000 del inicio.

Recuerde que el jugador 2 también decidirá cuánto le enviaría de vuelta en todas estas opciones. En este punto usted tiene $50.000 y el Jugador 2 tiene $250.000. Las ganancias se calculan así: suponga que él decide enviarle de vuelta a usted $75.000. Al final del juego usted se llevará $125.000 (50.000 de lo que se quedó del envío inicial y $75.000 que fue lo que le envió el Jugador 2) y el Jugador 2 se llevará $175.000.

Note que mientras más alta sea la cantidad que el jugador 1 le envía al jugador 2, más alta puede ser la cantidad que se triplicará y pasará al jugador 2. Pero también si usted envía más, usted se queda con menos y no sabe con seguridad cuánto le va a devolver el jugador 2. De todas maneras es una decisión de cada uno y usted no sabe quién es la otra persona. Usted podría terminar con más de sus $100.000 originales o menos de los $100.000 como resultado.

¿Cuánto desea enviarle de $100.000 al otro jugador? \_\_\_\_\_

¿Cuánto cree que el Jugador 2 le enviará de vuelta? \_\_\_\_\_

(Acá sería buenísimo calcular el resultado final con el Jugador 2 ficticio a partir de la media de confianza de la ciudad de Bogotá que es 34%[[1]](#footnote-1) de lo que devuelve el jugador 2)

**Ronda 2:**

Vamos a volver a hacer esta actividad con la misma información de la ronda anterior. Este ejercicio se realiza en parejas. La diferencia es que ahora usted si sabrá estos datos sobre la otra persona que es uno de los trabajadores de la Secretaría Distrital de Movilidad (*Mostrar la ficha de identidad de la persona con la que está jugando*).

Al igual que el ejercicio anterior, suponga que hoy le entregamos una bonificación de $100.000 que puede servirle para los regalos de fin de año. El jugador 2 también será bonificado con $100.000. Sin embargo, la posibilidad de que ambos se lleven ese dinero al final del día dependerá de sus decisiones y la de otro jugador.

Usted decidirá en este momento cuánto envía de los $100.000 al otro jugador. Esta cantidad que usted envía al jugador 2 será triplicada, es decir, multiplicada por tres, antes de llegar al jugador 2. Esto significa que el jugador 2 recibirá tres veces la cantidad de dinero que usted le envíe. Con esta cantidad, más los $100.000 que el jugador 2 también recibió al comienzo, el jugador 2 deberá decidir cuánto desea enviarle a usted de vuelta.

Miremos este ejemplo. Como se mencionó anteriormente ambos jugadores reciben al comienzo $100.000. Entonces $100.000 para el jugador 1 y $100.000 para el jugador 2 que es un ciudadano de Bogotá. Imagínese que usted escoge enviarle $50.000 al Jugador 2 de sus $100.000 iniciales. Esta cantidad se triplica (*es decir serían $50.000*) antes de que el Jugador 2 la reciba. Entonces la cantidad de dinero que va a tener el Jugador 2 es $150.000 más los $100.000 del inicio.

Recuerde que el jugador 2 también decidirá cuánto le enviaría de vuelta en todas estas opciones. En este punto usted tiene $50.000 y el Jugador 2 tiene $250.000. Las ganancias se calculan así: suponga que él decide enviarle de vuelta a usted $75.000. Al final del juego usted se llevará $125.000 (50.000 de lo que se quedó del envío inicial y $75.000 que fue lo que le envió el Jugador 2) y el Jugador 2 se llevará $175.000.

Note que mientras más alta sea la cantidad que el jugador 1 le envía al jugador 2, más alta puede ser la cantidad que se triplicará y pasará al jugador 2. Pero también si usted envía más, usted se queda con menos y no sabe con seguridad cuánto le va a devolver el jugador 2. De todas maneras es una decisión de cada uno. Usted podría terminar con más de sus $100.000 originales o menos de los $100.000 como resultado.

¿Cuánto desea enviarle de $100.000 al otro jugador? \_\_\_\_\_

¿Cuánto cree que el Jugador 2 le enviará de vuelta? \_\_\_\_\_

*(Acá se pone el video VTR 1 y mientras se van calculando las ganancias de cada persona y haciendo la presentación con resultados. Importante poner estadística descriptiva general, pruebas de medias y análisis desagregados para ver si cómo se comportaron los participantes en ronda 1 vs ronda 2 vs ronda 3, si le dieron más a hombres que a mujeres, etc).*

**Socialización en dos partes (Ver Minuto a Minuto):**

Parte I: Justo luego de VTR 1 a cargo de Andrés:

1. El aprendizaje del video es que la humanidad compartida nos hace conscientes de nuestra potencia como individuos, pero también que somos seres sociaes. Lecciones desde las Ciencias del Comportamiento.

Parte II: Socialización de resultados de los juegos y aprendizajes desde la gestión pública colaborativa a cargo de Nathalie.

1. El aprendizaje de las rondas muestra que confiar en todos en abstracto es difícil, mejora un poco cuando tenemos algo de información del otro y mejora mucho cuando sabemos quién es esa persona. También notamos que nos ayuda a resolver problemas. (Si por alguna razón esto no da eso también es insumo para los retos de construir confianza en la entidad). Mostrar evidencia a nivel internacional.

1. Cárdenas, Chong y Ñopo (2008). “Stated social behavior and revealed actions: Evidence from six Latin American countries using representative samples”. Los autores referencian a Camerer y Fehr (2004). [↑](#footnote-ref-1)