



Guía docente: Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia

Implementación en el laboratorio, fundamentos teóricos,
evidencia experimental y variantes

Behavioral and Experimental Economics Research Lab
Departamento de Economía



Versión revisada | Octubre de 2026

<https://beer-lab.org/>

Cómo utilizar esta guía

Esta guía permite preparar, implementar y discutir en clase la familia congestión judicial, plazos y acceso a la justicia disponible en el Behavioral and Experimental Economics Research Lab (BEER Lab) del Departamento de Economía del Tecnológico de Monterrey. Está dirigida a docentes con distintos niveles de familiaridad con economía experimental y economía del comportamiento.

El documento tiene tres rutas de lectura. La **guía rápida** permite poner en marcha una sesión. Los capítulos operativos explican cada pantalla que observan el profesor y los estudiantes. Los capítulos conceptuales presentan las teorías, predicciones y resultados empíricos necesarios para conducir la discusión posterior.

Las instrucciones de acceso y las pantallas comunes se explican una sola vez. Después, cada variante identifica exclusivamente lo que cambia respecto del juego básico: configuración, participantes, decisiones, predicciones, resultados relevantes y literatura académica.

Autor

Esta guía fue preparada por Stanislao Maldonado, profesor investigador del Departamento de Economía del Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey. Para consultas o sugerencias sobre su contenido, puede contactar al autor en stanislao.maldonado@tec.mx.

Para el docente

La guía sigue la interfaz en español. Las configuraciones en inglés reproducen la misma lógica. Nunca proyecte códigos individuales ni vincule resultados con nombres, matrículas o lugares dentro del salón.

Índice general

Cómo utilizar esta guía	i
1. Preparación y acceso	1
1.1. Síntesis de la familia	1
1.2. Ubicar la actividad y elegir la comparación	1
1.3. Preparar una sesión utilizable	2
1.4. Acompañar el recorrido de estudiantes	3
2. Congestión judicial: capacidad, espera y precisión	13
2.1. El problema de administrar una capacidad limitada	13
2.2. La secuencia de un expediente colectivo	13
2.3. Un ejemplo sin aplazamientos	14
2.4. Presentar no siempre es conveniente	14
3. Reglas de prioridad e incentivos del gestor	15
3.1. Prioridad por urgencia	15
3.2. Selección por el gestor	15
3.3. Plazo sin aplazamientos	15
3.4. Bono por casos resueltos	16
3.5. Bono por aciertos	16
3.6. Presentación sin costo	16
3.7. Mayor costo de espera	16
4. Evidencia, medición y ejercicios	17
4.1. Fundamento y alcance	17
4.2. Exactitud entre casos resueltos	17
4.3. Ejercicio de aplazamiento y cola	17
4.4. Ejercicio de incentivo a revisar	18
4.5. Ejercicio de acceso y selección	18
4.6. Reglas operativas de referencia	18
5. Lectura de resultados y diseño de la discusión	24
5.1. Comenzar por la unidad y el denominador	24
5.2. Del resultado observado a una afirmación defendible	25
5.3. Una clase de sesenta minutos	25
5.4. Taller de reconstrucción del archivo	26
5.5. Qué aportan los datos sintéticos	26
5.6. Preparar una comparación antes de ver resultados	26
5.7. Una entrega breve de análisis	27
6. Datos, conservación y resolución de incidencias	30
6.1. Descargar la sesión correcta	30

6.2. Proteger la interpretación y la privacidad	30
6.3. Recuperar una sesión sin alterar sus reglas	31
6.4. Salas y condiciones disponibles	31
6.5. Referencias y procedencia	32

Índice de figuras

1.1. Navegación institucional vigente: seleccione CLASE para abrir los experimentos docentes.	4
1.2. Navegación institucional vigente: busque por título, tema o código JEL y confirme idioma y edición.	5
1.3. Demo reúne las configuraciones de esta familia. Confirme idioma, edición y horizonte antes de crear una sesión. (1/2)	5
1.4. Demo reúne las configuraciones de esta familia. Confirme idioma, edición y horizonte antes de crear una sesión. (2/2)	6
1.5. Los cuatro salones distinguen idioma y edición; comparta únicamente la sala que corresponde a la sesión.	6
1.6. Formulario docente: verifique participantes y configuración antes de crear.	7
1.7. La bienvenida presenta el laboratorio y las reglas de decisión privada.	8
1.8. Instrucciones reales: identifique recursos, costos y regla de la sesión antes de comenzar. (1/2)	9
1.9. Instrucciones reales: identifique recursos, costos y regla de la sesión antes de comenzar. (2/2)	10
1.10. Una respuesta incorrecta recibe explicación. Corrija la comprensión antes de interpretar decisiones. (1/2)	11
1.11. Una respuesta incorrecta recibe explicación. Corrija la comprensión antes de interpretar decisiones. (2/2)	12
4.1. Decisión de Gestor. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.	19
4.2. Decisión de Solicitante 1. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.	20
4.3. Decisión de Solicitante 2. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.	20
4.4. Decisión de Solicitante 3. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.	21
4.5. Resultado de un caso: reconstruya el pago antes de pasar al siguiente expediente. (1/2)	22
4.6. Resultado de un caso: reconstruya el pago antes de pasar al siguiente expediente. (2/2)	23
5.1. Vista de seguimiento: informe sin revelar y contador de casos.	27
5.2. Vista de seguimiento: resultados revelados; lea cada cifra con su denominador.	28
5.3. Vista de seguimiento: la distribución muestra concentración y dispersión.	28
5.4. Vista de seguimiento: la evolución separa casos y observaciones disponibles.	28
5.5. Vista de seguimiento: el cierre indica que ya no hay decisiones pendientes para esta persona.	29

Preparación y acceso

1.1 Síntesis de la familia

Propósito	Compara prioridad, revisión, aplazamientos e incentivos de desempeño en una oficina de capacidad limitada.
Unidad experimental	un grupo de 4 personas por caso
Participantes	Múltiplos de 4; mínimo 4.
Duración sugerida	20–40 minutos de actividad; 60–90 con discusión.
Versión básica	Un caso; diez con grupo fijo o reasignación conservando roles.
Versión extendida	8 condiciones, incluida la referencia; diez casos.
Decisión	congestión judicial, plazos, gestión de expedientes
Pago	ECU por caso; suma de casos activos. Véanse las cuentas por rol.
Temas	congestión judicial; plazos; gestión de expedientes; aplazamientos; acceso a la justicia
Códigos JEL	C92, K41, D73

1.2 Ubicar la actividad y elegir la comparación

Comience en <https://beer-lab.org/> y seleccione CLASE en el menú superior. El enlace abre <https://teaching.beer-lab.org/>, donde puede buscar el título de esta actividad y filtrar por tema o código JEL. La tarjeta permite escoger Español o English; la casilla Mostrar versión extendida cambia la edición. El idioma del directorio no determina por sí solo el idioma de la sesión. Compruebe el nombre de la configuración antes de crearla y elimine los filtros de una búsqueda anterior si no encuentra la tarjeta.

La dirección estable de esta familia es <https://courtdelay.beer-lab.org>. El acceso de participantes es https://courtdelay.beer-lab.org/room/gestion_judicial_es; el docente prepara sesiones desde <https://courtdelay.beer-lab.org/demo> o <https://courtdelay.beer-lab.org/rooms>. La vista comprobada en esta computadora está en <http://localhost:8216/demo>. Un acceso local funciona únicamente en la computadora que lo ejecuta. El uso en varios equipos requiere la instancia institucional. Si la tarjeta todavía no aparece, corresponde completar su incorporación al catálogo; no cambie a una familia parecida para sustituir inadvertidamente las reglas de esta actividad.

Distinga cuatro enlaces. La sala es el punto de entrada que se comparte con la clase. El panel docente sirve para seleccionar la configuración y crear una sesión. El enlace individual identifica

una plaza concreta y se entrega a una sola persona. El informe pertenece a esa sesión y contiene información reservada al docente. Compartir el panel no equivale a compartir la sala: puede exponer controles administrativos o resultados que todavía deben permanecer ocultos.

Antes de convocar participantes, defina una pregunta: ¿qué institución se compara y qué resultado constituiría evidencia compatible con el mecanismo? Seleccione la condición de referencia y una extensión que cambie la dimensión pertinente. Anote qué permanece constante, cómo asignará las condiciones y cuándo hará la discusión. Cambiar varias reglas a la vez puede producir una clase interesante, pero impide atribuir la diferencia observada a una sola de ellas. Las extensiones están disponibles para organizar varias clases; no es necesario ejecutarlas todas en una sesión.

1.3 Preparar una sesión utilizable

La unidad de esta familia es un grupo de 4 personas por caso. Los roles son Gestor, Solicitante 1, Solicitante 2, Solicitante 3. Prepare 4 plazas por unidad interactiva, cuando corresponda, y compruebe el requisito que muestra el formulario de creación. Con reasignación hacen falta varias unidades para que cambie la composición; con una sola no existe una contraparte alternativa. En una actividad individual cada estudiante avanza por su cuenta. No agregue participantes ficticios a una sesión real para completar grupos: cambiaría la experiencia y los datos que se pretende discutir.

Abra una demostración con antelación. Lea las instrucciones desde cada rol y resuelva un ejemplo a mano. Confirme el saldo de referencia, los recursos ya comprometidos, las transferencias y los costos que se consumen. La cifra inicial de 100 ECU no implica que todos puedan gastar 100 en cada decisión. Algunos juegos descuentan una pérdida o un crédito antes de decidir. El pago final aparece al terminar el caso y el acumulado suma los casos activos. Las reglas de esta guía permiten reconstruir esas cifras sin depender de la pantalla final.

ECU significa unidades de moneda experimental. Son una unidad de cuenta de la actividad, no una equivalencia automática con pesos o dólares. Esta entrega no anuncia una conversión monetaria. Si el laboratorio organiza una sesión remunerada, acuerde y comunique previamente la conversión y el criterio de pago. No vincule una ganancia alta con una calificación mejor: una decisión que maximiza puntos y una explicación académica bien argumentada son objetos distintos de evaluación.

Reserve tiempo para lectura y dudas privadas. Compruebe que cada equipo pueda abrir la sala y que los participantes no compartan el mismo enlace individual. Proyecte únicamente instrucciones públicas. Un estudiante que consulta su expediente no debe mostrarlo en la pantalla del aula. Prepare una alternativa para quien no participe: puede revisar una tabla de resultados agregados después de la actividad y resolver el mismo ejercicio conceptual, sin recibir información privada durante las decisiones.

Para el docente

Antes de iniciar, confirme título, idioma, edición, número de casos y participantes. En Demo y Rooms deben aparecer exclusivamente las configuraciones y las cuatro salas de esta familia. Si aparece otro juego, consulte a la coordinación del laboratorio antes de comenzar. Una lista correctamente filtrada protege tanto las instrucciones como las descargas posteriores.

1.4 Acompañar el recorrido de estudiantes

La bienvenida presenta al laboratorio y sus reglas: decidir de manera privada, mantener silencio y solicitar ayuda sin comunicar decisiones. A continuación aparecen las instrucciones, la condición particular y las preguntas de comprensión. Estas preguntas comprueban recursos, cantidad de casos, significado de ECU y un mecanismo central. Una respuesta equivocada muestra una explicación de la corrección. Pida al estudiante identificar la regla antes de reenviar, sin interpretar ese error como evidencia de preferencias o estrategia.

Una vez superada la comprensión, la pantalla de caso identifica la posición y el periodo. Las decisiones se presentan cuando corresponde a ese rol. En los juegos interactivos, las esperas permiten que el programa reúna la información necesaria antes de avanzar. Una espera no informa qué decidió otra persona ni significa que su decisión haya sido rechazada. En la actividad individual no existen esperas entre participantes. El docente debe distinguir una sincronización prevista de un problema de conexión.

Los resultados del caso muestran pagos y componentes. El cierre indica que la actividad terminó y pide permanecer en la página. No envíe otra sesión desde la misma pestaña hasta que haya concluido la discusión o haya guardado los datos. Si un estudiante termina antes que los demás, solicite silencio. Comentarios sobre ofertas, votos o pérdidas pueden cambiar las decisiones de quienes siguen trabajando, especialmente en las versiones repetidas.

Lo que verá el participante

Cada persona recibe información suficiente para decidir en su propio papel. La pantalla puede mostrar una cuenta privada que otras posiciones no conocen. La ayuda del docente debe aclarar el significado de la regla, sin recomendar una opción ni revelar lo que ha ocurrido en otras unidades.



Figura 1.1: Navegación institucional vigente: seleccione CLASE para abrir los experimentos docentes.



Figura 1.2: Navegación institucional vigente: busque por título, tema o código JEL y confirme idioma y edición.

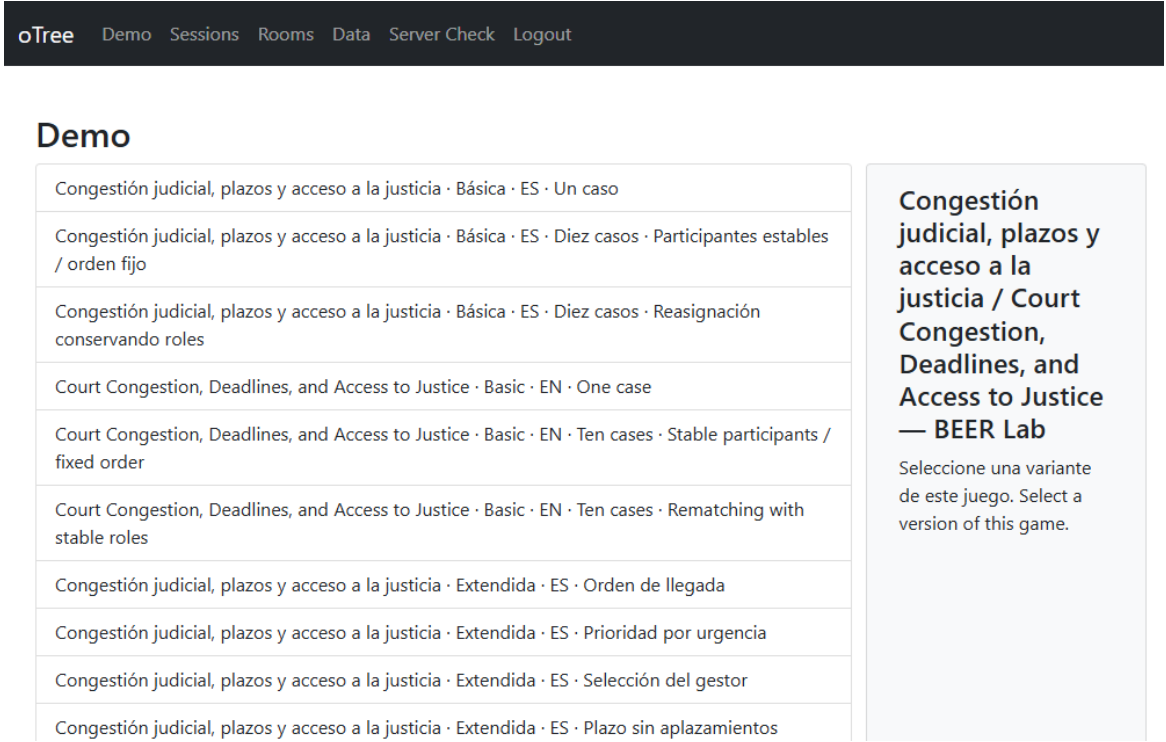


Figura 1.3: Demo reúne las configuraciones de esta familia. Confirme idioma, edición y horizonte antes de crear una sesión. (1/2)

Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia · Extendida · ES · Bono por casos resueltos	
Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia · Extendida · ES · Bono por aciertos	
Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia · Extendida · ES · Acceso sin costo de presentación	
Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia · Extendida · ES · Mayor costo de espera	
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Extended · EN · Queue order	
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Extended · EN · Urgency priority	
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Extended · EN · Manager selection	
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Extended · EN · Deadline without adjournments	
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Extended · EN · Bonus for resolved cases	
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Extended · EN · Bonus for accurate decisions	
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Extended · EN · Filing without an entry cost	
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Extended · EN · Higher waiting costs	

Figura 1.4: Demo reúne las configuraciones de esta familia. Confirme idioma, edición y horizonte antes de crear una sesión. (2/2)

oTree
Demo
Sessions
Rooms
Data
Server Check
Logout

Rooms

Current rooms:

Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia · Básica · ES
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Basic · EN
Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia · Extendida · ES
Court Congestion, Deadlines, and Access to Justice · Extended · EN

Figura 1.5: Los cuatro salones distinguen idioma y edición; comparta únicamente la sala que corresponde a la sesión.

oTree Demo Sessions Rooms Data Server Check Logout

Room: Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia · Básica · ES

Create a new session

Session Config

Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia · Básica · ES · Un caso

Number of participants

Grupos completos de 4 participantes. Use un múltiplo de 4; mínimo 4.

Create

[Configure session](#) ⚙️

App sequence

court_delay_game (10 rounds)

0 participants present

Start links

These URLs will stay constant for new sessions, even if the database is recreated.

Room-wide URL

Here is the room-wide URL anyone can use. Don't use this link when testing in multiple tabs on the same browser, because all tabs will be assigned to the same participant, using a cookie.

http://127.0.0.1:8216/room/gestion_judicial_es

Figura 1.6: Formulario docente: verifique participantes y configuración antes de crear.



Tu papel: **Gestor** · Caso 1 / 1

Bienvenido al laboratorio

El Behavioral and Experimental Economics Research Lab del Departamento de Economía del Tecnológico de Monterrey es un espacio para aprender sobre decisiones económicas mediante actividades controladas.

- Mantén silencio y no te comuniques con otras personas.
- Decide individualmente y en privado.
- Sigue las instrucciones y no actualices, cierres ni abandones la página.
- Si hay un problema, levanta la mano o consulta al personal en privado.

☐ He leído las reglas y estoy listo para continuar.

[Continuar](#)

Figura 1.7: La bienvenida presenta el laboratorio y las reglas de decisión privada.



Tu papel: **Solicitante 1** · Caso 1 / 1

Instrucciones

Recursos y unidad de cuenta

Un gestor y tres solicitantes reciben 100 ECU cada uno por expediente colectivo. ECU significa unidades de moneda experimental. Hay tres turnos de atención y cada solicitante puede presentar una reclamación.

ECU significa Experimental Currency Units (unidades de moneda experimental). Es la unidad de cuenta de esta actividad.

Esta sesión no convierte ECU en dinero real.

Un gestor y tres solicitantes reciben 100 ECU cada uno por expediente colectivo. ECU significa unidades de moneda experimental. Hay tres turnos de atención y cada solicitante puede presentar una reclamación.

Presentar cuesta 2 ECU. El estado ficticio de cada reclamación es válido o inválido con igual probabilidad y lo conoce únicamente su solicitante antes de resolver. Una decisión favorable paga 30 ECU.

Cada turno utilizado cuesta [3, 6, 9] ECU respectivamente a los solicitantes cuyo caso siga pendiente, incluido el caso que se atiende ese turno. Un caso retirado de la cola deja de generar

Figura 1.8: Instrucciones reales: identifique recursos, costos y regla de la sesión antes de comenzar.
(1/2)

costo. Al concluir tres turnos, los pendientes no reciben reparación.

La prioridad ordinaria sigue el orden de la cola; un aplazamiento envía al final. Por urgencia se atiende el mayor costo de espera; con discreción el gestor selecciona. El gestor elige revisión 0, 1 o 2, que cuesta 2 ECU por nivel. La precisión es 60%, 75% o 90%. Una regla automática anunciada resuelve, no una persona oculta.

Cada solicitante seleccionado puede aplazar una sola vez, excepto con plazo estricto. El aplazamiento consume el turno y añade 15 puntos de precisión a la siguiente revisión, con máximo 95%. En el último turno puede dejar el caso sin resolver.

Bonos del gestor en esta sesión: 0 ECU por caso resuelto y 0 ECU por caso resuelto correctamente. Las decisiones se comparan con el estado ficticio al terminar.

Cada ronda reinicia los tres expedientes, recursos y turnos. Los pendientes no se trasladan a la siguiente ronda: el informe conserva cuántos quedaron sin resolver.

Regla específica de esta sesión

Se sigue la cola inicial; los aplazamientos envían el expediente al final.

Cantidad de casos: 1 · Participantes estables / orden fijo

Cada caso comienza con los recursos descritos. El pago final suma todos los casos activos.

Continuar

Figura 1.9: Instrucciones reales: identifique recursos, costos y regla de la sesión antes de comenzar.
(2/2)



Tu papel: **Solicitante 1** · Caso 1 / 1

Comprueba las reglas

Recursos y unidad de cuenta

ECU significa Experimental Currency Units (unidades de moneda experimental). Es la unidad de cuenta de esta actividad.

Esta sesión no convierte ECU en dinero real.

¿Cuál es el saldo de referencia individual antes de créditos, daños o decisiones?

101

Tu respuesta: 101. La respuesta correcta es 100. El saldo de referencia antes de pérdidas, créditos o decisiones es 100 ECU. Los ajustes se explican por separado.

¿Cuántos casos contiene esta sesión?

Figura 1.10: Una respuesta incorrecta recibe explicación. Corrija la comprensión antes de interpretar decisiones. (1/2)

The screenshot shows a quiz interface with two questions. The first question has an input field with the number '2'. Below it, a feedback box states: 'Tu respuesta: 2. La respuesta correcta es 1. Esta sesión contiene 1 caso(s); no es el tamaño del grupo.' The second question is '¿Qué significa ECU?' with an input field containing 'Una calificación académica'. Its feedback box states: 'Tu respuesta: Una calificación académica. La respuesta correcta es Unidades de moneda experimental. ECU significa unidades de moneda experimental. No se anuncia una conversión a dinero real.' Below the second question, there is a statement 'Un aplazamiento consume uno de los tres turnos disponibles.' followed by an input field with 'Falso'. Its feedback box states: 'Tu respuesta: Falso. La respuesta correcta es Verdadero. El turno se consume sin resolver, mantiene los costos de espera y puede dejar pendientes al cierre.' At the bottom left of the interface is a blue button labeled 'Continuar'.

2

Tu respuesta: 2. La respuesta correcta es 1. Esta sesión contiene 1 caso(s); no es el tamaño del grupo.

¿Qué significa ECU?

Una calificación académica

Tu respuesta: Una calificación académica. La respuesta correcta es Unidades de moneda experimental. ECU significa unidades de moneda experimental. No se anuncia una conversión a dinero real.

Un aplazamiento consume uno de los tres turnos disponibles.

Falso

Tu respuesta: Falso. La respuesta correcta es Verdadero. El turno se consume sin resolver, mantiene los costos de espera y puede dejar pendientes al cierre.

Continuar

Figura 1.11: Una respuesta incorrecta recibe explicación. Corrija la comprensión antes de interpretar decisiones. (2/2)

Congestión judicial: capacidad, espera y precisión

2.1 El problema de administrar una capacidad limitada

Una institución puede resolver más expedientes, resolverlos con mayor precisión o atender antes a quienes soportan mayores costos de espera. Estos objetivos no coinciden necesariamente. El juego presenta una oficina con tres turnos, un gestor y tres solicitantes. La capacidad es fija y un aplazamiento consume un turno sin resolución. La actividad permite observar cómo decisiones de presentación, revisión y aplazamiento determinan acceso, costos y expedientes pendientes.

Cada persona comienza la ronda con 100 ECU. Los solicitantes reciben un expediente ficticio válido o inválido con igual probabilidad y conocen su estado privado. El gestor no conoce esa verdad al asignar revisión. Presentar cuesta 2 y una decisión favorable paga 30 desde una cuenta externa. Quien no presenta conserva 100 y no entra en la cola. La validez es un estado sorteado del caso, no una descripción de la conducta o el mérito real del estudiante.

Los costos por turno pendiente son 3, 6 y 9 para solicitantes 1, 2 y 3. Se pagan en cada turno utilizado mientras el caso siga pendiente, incluido aquel en que se resuelve. La diferencia entre posiciones permite estudiar prioridad por urgencia. No se trata de dinero pagado al gestor: los costos de espera son recursos consumidos. Los expedientes sin resolver al terminar tres turnos no reciben reparación en esa ronda.

2.2 La secuencia de un expediente colectivo

Primero cada solicitante decide presentar o no. El gestor observa los expedientes pendientes y selecciona el nivel de revisión del caso que corresponde atender. Puede escoger nivel cero, uno o dos, con precisión de 60, 75 o 90 por ciento. Cada nivel cuesta 2 al gestor. La resolución la realiza una regla automática anunciada que compara un sorteo con la precisión, no un juez humano oculto.

Después de la asignación, el solicitante seleccionado puede pedir un aplazamiento si todavía no utilizó esa posibilidad y la condición lo permite. El aplazamiento consume el turno, mantiene el expediente pendiente y añade 15 puntos porcentuales de precisión en la futura revisión, con máximo 95 por ciento. El gasto de revisión ya realizado en ese turno no se devuelve. En otro turno, el gestor elige nuevamente el nivel de revisión; no se conserva automáticamente el nivel anterior.

La secuencia se repite hasta utilizar los tres turnos disponibles o agotar los expedientes. En la regla ordinaria, se sigue el orden de la cola y un aplazamiento envía el caso al final. La prioridad por urgencia vuelve a seleccionar según costo de espera, por lo que un caso urgente aplazado puede ser elegido de nuevo antes que otros. Una ronda nueva reinicia el conjunto: los pendientes anteriores se

registran, pero no arrastran una cola acumulada a la siguiente ronda.

2.3 Un ejemplo sin aplazamientos

Suponga que los tres presentan y se atienden en orden 1, 2 y 3. El primer solicitante espera un turno y paga 3; el segundo espera dos y paga 12; el tercero espera tres y paga 27. Los costos de presentación suman 6 y los de espera 42. Si todos reciben una decisión favorable, sus pagos son 125, 116 y 101: 100 menos presentación y espera más reparación 30.

Si el gestor elige revisión cero en los tres turnos, no paga por revisar. En la condición básica termina con 100. La suma de pagos de los cuatro es 442. Se reconstruye partiendo de 400, restando 6 de presentación y 42 de espera y agregando 90 de reparaciones externas. Esta identidad no significa que la oficina haya creado 90 de bienestar social: las reparaciones se financian desde una cuenta externa que el ejercicio identifica por separado.

Si el tercer caso recibe resolución desfavorable, su pago es 71. No recobra costos de presentación ni espera. Si el tercer caso queda pendiente, tampoco recibe reparación, pero sus costos de espera dependen de los turnos efectivamente utilizados. Un expediente pendiente no es una sentencia desfavorable y no se incorpora al denominador de precisión de resoluciones. Ambas trayectorias pueden producir el mismo pago sin representar el mismo resultado institucional.

Fundamento teórico

El pago de un solicitante es dotación menos costo de presentar, menos costo por turno multiplicado por los turnos en que estuvo pendiente, más la reparación si recibió resolución favorable. El gestor paga revisión y, cuando corresponde, recibe bonos. Rapidez, exactitud y pago del solicitante son medidas distintas; una decisión favorable puede ser incorrecta respecto del estado ficticio.

2.4 Presentar no siempre es conveniente

Con revisión cero, un expediente válido tiene probabilidad 0,60 de obtener 30 y uno inválido probabilidad 0,40. Sus reparaciones esperadas son 18 y 12. Para un solicitante de costo 9 atendido después de tres turnos, presentación y espera suman 29. Ninguna de esas recuperaciones esperadas compensa 29 bajo interés monetario. Si fuera el único en presentar y se atendiera en un turno, el costo sería 11 y ambas expectativas lo superarían.

Por tanto, la decisión depende de expectativas sobre cuántos casos se presentarán, cómo se priorizarán y si habrá aplazamientos. No existe un umbral único de acceso independiente del comportamiento de los demás. Una baja cantidad de expedientes puede reflejar desincentivo por espera, no ausencia de daños o capacidad suficiente. El informe debe leerse desde presentación hasta resolución, conservando las personas que no entraron al procedimiento.

Mayor precisión favorece el resultado monetario esperado del expediente válido y reduce el del inválido. Esa asimetría permite discutir el incentivo privado a mejorar evidencia. No debe equipararse automáticamente a una preferencia por justicia. El juego distingue estado factual, decisión favorable y pago precisamente para evitar que ganar una reparación sea interpretado como una medida universal de calidad institucional.

Reglas de prioridad e incentivos del gestor

3.1 Prioridad por urgencia

Se atiende primero el mayor costo de espera; los empates se resuelven por posición. Con todos presentados y sin aplazamientos, el orden es 3, 2 y 1. Sus costos de espera son respectivamente 9, 12 y 9, total 30. El orden ordinario producía 42. La misma capacidad de tres turnos puede generar un costo total distinto por el orden de atención.

La reducción de 12 no implica una mejora para todas las personas: el solicitante 1 pasa de esperar un turno a tres y su costo aumenta de 3 a 9. El solicitante 3 mejora de 27 a 9. La comparación enfrenta igualdad de orden de llegada y minimización del costo de espera anunciado. El ejercicio no observa urgencias reales ni permite al solicitante declarar su costo estratégicamente.

3.2 Selección por el gestor

El gestor puede elegir cualquiera de los expedientes pendientes y el nivel de revisión. En la condición básica de pagos no recibe beneficio por reducir la espera de otros; su incentivo monetario directo respecto del orden es indiferencia. El orden elegido puede reflejar preocupación por costos ajenos, una regla intuitiva o una preferencia de procedimiento, pero una sola decisión no identifica esas motivaciones.

Compare el costo acumulado y la posición de casos pendientes con las reglas automáticas. No describa toda discreción como arbitrariedad: puede utilizarse para priorizar costos altos. Tampoco suponga que una regla automática siempre produce menor costo. La utilidad pedagógica consiste en mostrar qué información posee quien decide y qué objetivo recompensa la institución.

3.3 Plazo sin aplazamientos

Se elimina la posibilidad de aplazar. Con tres casos presentados, cada turno puede producir una resolución, de modo que los tres pueden finalizar dentro de la capacidad prevista. Se pierde la mejora de precisión de una revisión posterior. El cambio separa un beneficio de tiempo de una oportunidad de mejorar información.

Un aumento de casos resueltos puede acompañarse de menor precisión condicional. Para valorar la regla, compare ambas medidas y los costos de espera. No extrapole que todo aplazamiento real es innecesario: en este modelo su beneficio informativo se fija en 15 puntos y su costo en un turno. La

conclusión depende de esos valores y de la capacidad disponible.

3.4 Bono por casos resueltos

El gestor recibe 5 por cada expediente resuelto. El bono depende de terminar, no de que la resolución coincida con la verdad ficticia. La revisión cuesta recursos y no aumenta directamente el número de turnos, por lo que el incentivo monetario por velocidad no hace conveniente comprar precisión por sí mismo. El gestor tampoco puede negar un aplazamiento permitido: esa decisión corresponde al solicitante.

La extensión enseña los límites de una métrica de desempeño. Tres resoluciones no implican tres resoluciones correctas. Observe el bono junto con errores, gasto de revisión y pendientes. Una diferencia de precisión podría surgir porque cambió revisión o porque el conjunto de casos resueltos es distinto. El archivo permite reconstruir ambas etapas.

3.5 Bono por aciertos

El gestor recibe 20 por cada resolución que coincide con el estado ficticio. Sin aplazamiento previo, subir un nivel de revisión aumenta precisión en 0,15 y, por tanto, el bono esperado en 3. El costo adicional es 2. Bajo interés monetario y suponiendo que el caso se resolverá, invertir puede ser conveniente. Este contraste hace operativa la diferencia entre premiar cantidad y premiar exactitud.

Después de un aplazamiento, las precisiones son 75, 90 y 95 por ciento. El primer incremento sigue añadiendo 3 de bono esperado, pero el segundo solo añade 1 por el límite de 95. Su costo sigue siendo 2. Así, la predicción puede cambiar de revisión dos a revisión uno. Los topes importan: no aplique mecánicamente una ganancia de 15 puntos cuando la regla establece un máximo.

3.6 Presentación sin costo

El costo de presentar pasa de 2 a cero, sin modificar costos por turno ni capacidad. Una reducción puede incentivar acceso, pero también aumentar la cola que enfrentan otras personas. Compare cantidad de reclamaciones, casos resueltos y costo total de espera. Un aumento en presentación no garantiza un aumento proporcional en reparación ni una reducción de pendientes.

La condición no elimina todas las barreras de acceso. Un caso con espera esperada de 27 sigue enfrentando un costo importante aunque entrar sea gratuito. Pida distinguir el costo de abrir un expediente del costo de permanecer en el sistema. Esta separación ayuda a evitar que una reforma de tasas de entrada se interprete como una solución completa a congestión.

3.7 Mayor costo de espera

Los costos por turno pasan de 3, 6 y 9 a 6, 12 y 18. La capacidad y la precisión permanecen iguales. Con tres casos resueltos en orden ordinario y sin aplazamientos, el costo de espera total se duplica de 42 a 84. Los cambios en presentación pueden, sin embargo, alterar el número efectivo de casos y turnos, por lo que el total observado no tiene que duplicarse.

Distinga el efecto mecánico del cambio de comportamiento. Menores costos agregados podrían reflejar que personas con costos altos dejaron de presentar. Una cola menor puede coexistir con peor acceso a la justicia.

Evidencia, medición y ejercicios

4.1 Fundamento y alcance

Steven Shavell desarrolla en *Continuances and Uncertainty in the Course of Adjudication*, documento NBER 31084 de 2023, un análisis teórico de aplazamientos y costos de demora. La idea utilizada aquí es que conceder tiempo puede mejorar información y ahorrar preparación innecesaria, pero también produce costos de espera. Evaluar aplazamientos requiere comparar esos efectos.

Nuestro juego simplifica ese problema a tres turnos y una ganancia de precisión anunciada. No reproduce un experimento judicial ni estima efectos de una reforma real. Prioridad, incentivos de desempeño y costos de acceso son comparaciones docentes construidas sobre la contabilidad descrita. Sus resultados deben presentarse como consecuencias del modelo y observaciones del aula, distinguiéndolos de evidencia de tribunales profesionales.

4.2 Exactitud entre casos resueltos

El informe cuenta reclamaciones presentadas, resueltas y pendientes. La precisión condicional divide resoluciones correctas entre resoluciones realizadas. Los pendientes no son aciertos ni errores. Si no hay resolución, la tasa no está definida. No convierta esa ausencia en precisión cero ni en cien por ciento por falta de errores registrados.

Un ejemplo muestra la importancia del denominador. Una oficina resuelve dos casos correctamente y deja uno pendiente: su precisión condicional es cien por ciento, pero resolvió solo dos de tres. Otra resuelve tres y acierta dos: su precisión es aproximadamente 66,7 por ciento y su cobertura de resolución es completa. Elegir entre ambas requiere un criterio que valore también pendientes y costos, no solo una clasificación por exactitud.

4.3 Ejercicio de aplazamiento y cola

Los tres presentan en orden ordinario y el primero aplaza. El turno uno consume espera para los tres y envía el caso 1 al final. En el segundo se atiende al 2 y en el tercero al 3. El caso 1 queda pendiente. Sus turnos de espera son tres; el caso 2 espera dos y el 3 tres. Los costos respectivos son 9, 12 y 27, total 48, frente a 42 sin aplazamiento.

Además de elevar el costo total, el aplazamiento elimina una resolución dentro del horizonte. La ganancia de precisión prometida al caso 1 no llega a utilizarse porque no queda turno. No es un error del programa: el beneficio era condicional a una nueva revisión. Pida explicar por qué aplazar en un horizonte corto puede ser distinto de hacerlo en una oficina con capacidad futura garantizada.

4.4 Ejercicio de incentivo a revisar

Sin aplazamiento y con bono por acierto de 20, el nivel cero ofrece bono esperado 12 sin costo; el nivel uno ofrece 15 y cuesta 2, neto 13; el nivel dos ofrece 18 y cuesta 4, neto 14. El máximo monetario esperado es nivel dos. Con bono de velocidad, los tres niveles producen el mismo bono por resolución y niveles positivos solo agregan costo.

Después de un aplazamiento, los netos del bono por acierto son 15, 16 y 15: precisiones 0,75, 0,90 y 0,95 multiplicadas por 20, menos costos cero, dos y cuatro. El nivel uno resulta preferible. El ejercicio exige conocer la regla efectiva antes de recomendar más revisión y demuestra que un incentivo bien definido puede producir una elección interior.

4.5 Ejercicio de acceso y selección

Suponga que el solicitante de costo 9 anticipa tres turnos de espera. Incluso con expediente válido y precisión de 0,90, su recuperación esperada es 27 y presentación más espera cuesta 29. Bajo el criterio monetario, no presentar es preferible. Si el costo de entrada se elimina, queda indiferente entre 27 esperados y 27 de espera, antes de considerar riesgo. Si obtiene prioridad de urgencia y espera un turno, el costo cae a 11 y la comparación cambia.

Esta cuenta muestra cómo reglas de cola y de acceso interactúan. Una comparación de precisión entre quienes sí presentaron puede omitir a quienes fueron desalentados por espera. Concluya pidiendo una tabla que conserve tres etapas: potenciales solicitantes, reclamaciones presentadas y resoluciones. La calidad de acceso debe analizarse desde la población que podía entrar, no exclusivamente desde los expedientes que llegaron al final.

4.6 Reglas operativas de referencia

El siguiente registro reúne las instrucciones efectivas de la condición básica. Úselo para verificar que las cuentas de la demostración coinciden con las utilizadas en los ejemplos. Las extensiones anteriores explican los cambios de cada condición.

Un gestor y tres solicitantes reciben 100 ECU cada uno por expediente colectivo. ECU significa unidades de moneda experimental. Hay tres turnos de atención y cada solicitante puede presentar una reclamación.

Presentar cuesta 2 ECU. El estado ficticio de cada reclamación es válido o inválido con igual probabilidad y lo conoce únicamente su solicitante antes de resolver. Una decisión favorable paga 30 ECU.

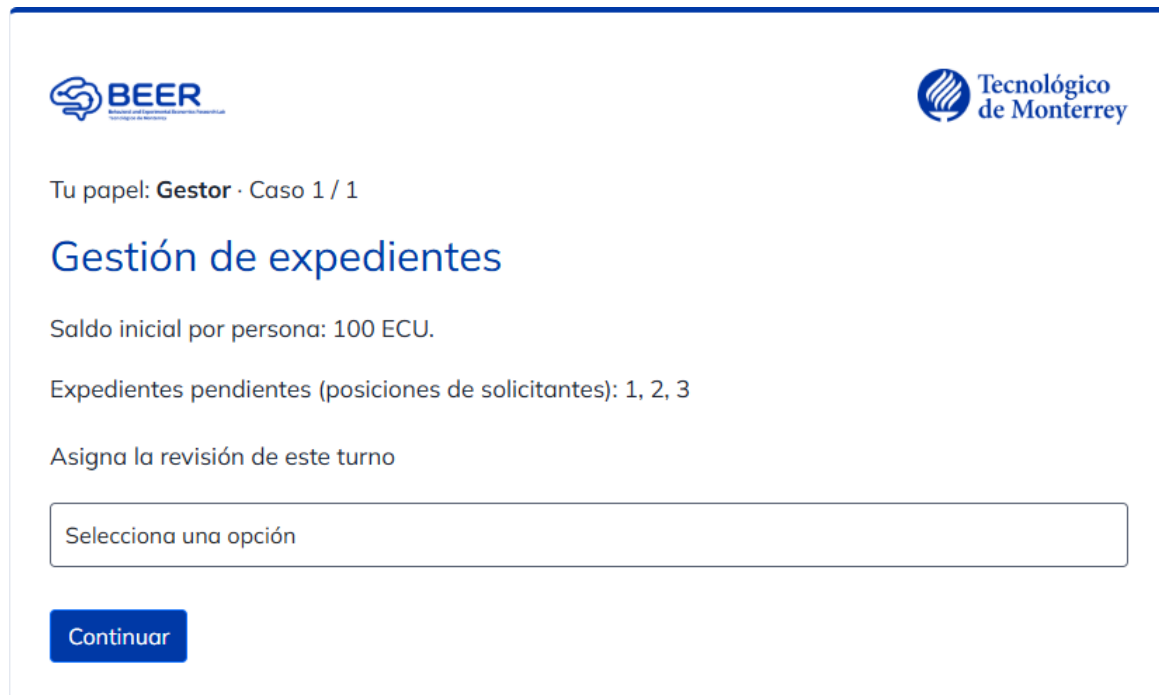
Cada turno utilizado cuesta [3, 6, 9] ECU respectivamente a los solicitantes cuyo caso siga pendiente, incluido el caso que se atiende ese turno. Un caso retirado de la cola deja de generar costo. Al concluir tres turnos, los pendientes no reciben reparación.

La prioridad ordinaria sigue el orden de la cola; un aplazamiento envía al final. Por urgencia se atiende el mayor costo de espera; con discreción el gestor selecciona. El gestor elige revisión 0, 1 o 2, que cuesta 2 ECU por nivel. La precisión es 60 %, 75 % o 90 %. Una regla automática anunciada resuelve, no una persona oculta.

Cada solicitante seleccionado puede aplazar una sola vez, excepto con plazo estricto. El aplazamiento consume el turno y añade 15 puntos de precisión a la siguiente revisión, con máximo 95 %. En el último turno puede dejar el caso sin resolver.

Bonos del gestor en esta sesión: 0 ECU por caso resuelto y 0 ECU por caso resuelto correctamente. Las decisiones se comparan con el estado ficticio al terminar.

Cada ronda reinicia los tres expedientes, recursos y turnos. Los pendientes no se trasladan a la siguiente ronda: el informe conserva cuántos quedaron sin resolver.



Tu papel: **Gestor** · Caso 1 / 1

Gestión de expedientes

Saldo inicial por persona: 100 ECU.

Expedientes pendientes (posiciones de solicitantes): 1, 2, 3

Asigna la revisión de este turno

Selecciona una opción

Continuar

Figura 4.1: Decisión de Gestor. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.



Tu papel: **Solicitante 1** · Caso 1 / 1

Gestión de expedientes

Saldo inicial por persona: 100 ECU.

Tu expediente tiene fundamento ficticio: no

Cada turno que permanezca pendiente cuesta 3 ECU.

¿Presentas la reclamación?

Selecciona una opción

Continuar

Figura 4.2: Decisión de Solicitante 1. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.



Tu papel: **Solicitante 2** · Caso 1 / 1

Gestión de expedientes

Saldo inicial por persona: 100 ECU.

Tu expediente tiene fundamento ficticio: sí

Cada turno que permanezca pendiente cuesta 6 ECU.

¿Presentas la reclamación?

Selecciona una opción

Continuar

Figura 4.3: Decisión de Solicitante 2. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.



Tu papel: **Solicitante 3** · Caso 1 / 1

Gestión de expedientes

Saldo inicial por persona: 100 ECU.

Tu expediente tiene fundamento ficticio: no

Cada turno que permanezca pendiente cuesta 9 ECU.

¿Presentas la reclamación?

Selecciona una opción

Continuar

Figura 4.4: Decisión de Solicitante 3. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.



Figura 4.5: Resultado de un caso: reconstruya el pago antes de pasar al siguiente expediente. (1/2)

Casos sin resolver	1
Aplazamientos	1
Resoluciones correctas según estado ficticio	1
Errores respecto del estado ficticio	1
Turnos de espera acumulados	8
Gasto del gestor en revisión	0
Cuentas y componentes	
Costo de presentación	6 ECU
Costo de espera	48 ECU
Costo de revisión	0 ECU
Reparaciones desde cuenta externa	30 ECU
Bonificación al gestor	0 ECU
Continuar	

Figura 4.6: Resultado de un caso: reconstruya el pago antes de pasar al siguiente expediente. (2/2)

Lectura de resultados y diseño de la discusión

5.1 Comenzar por la unidad y el denominador

Abra el informe de la sesión utilizada. Antes de revelar resultados, compruebe los casos completos, el total posible y los pendientes. La observación del informe es un caso de la unidad experimental, no cada fila individual del archivo de participantes. En un grupo de varias personas, un resultado compartido no se transforma en varias realizaciones independientes por aparecer asociado a cada integrante. La distinción importa para porcentajes, gráficos y cualquier análisis posterior.

El informe comienza oculto. Revele los agregados cuando hayan terminado las decisiones que desea comparar y oculte de nuevo si necesita revisar información administrativa. La función de ocultar controla la proyección docente; no sustituye el acceso privado al panel. Pida primero una descripción literal de lo observado: cantidad de unidades, frecuencia de un resultado y dispersión. Introduzca después la explicación económica. Esa secuencia evita que los estudiantes seleccionen únicamente los datos que encajan con la predicción anunciada.

Las medias sintetizan, pero no describen toda la distribución. Dos grupos pueden tener el mismo pago medio y una desigualdad muy diferente. Un histograma permite identificar acumulaciones, extremos o ausencia de variación. Cada barra muestra el número y la proporción de casos completos que toman ese valor. Si todos eligieron lo mismo, el resultado es una distribución concentrada, no un fallo gráfico. Con pocos casos, diferencias grandes entre barras pueden surgir por azar o por una sola decisión.

Las tablas por rol muestran media, mediana y número de pagos completos. La mediana es el valor central al ordenar los pagos; la media utiliza la suma dividida por su cantidad. Una distancia grande entre ambas sugiere revisar los extremos antes de describir a un participante típico. Los colores identifican posiciones de la actividad, no tipos de personas. No use un color o una etiqueta para atribuir disposiciones morales a estudiantes concretos.

La evolución por caso permite observar cambios durante la sesión. Una pendiente no demuestra aprendizaje: también puede reflejar realizaciones distintas, adaptación a contrapartes, cansancio u orden de presentación. En sesiones repetidas con grupos fijos, las observaciones comparten participantes e historia. Con reasignación, las personas siguen acumulando experiencia aunque cambien de grupo. Para comparar modalidades, conserve el periodo y la configuración y evite tratar todas las filas como observaciones independientes.

Guion para el feedback

Primero describamos una cifra con su denominador. Después reconstruyamos la regla que puede producirla. Finalmente propongamos una explicación alternativa y una comparación que nos permita distinguirlas. Una explicación convincente debe relacionar información, decisión y resultado; no basta con nombrar un sesgo.

5.2 Del resultado observado a una afirmación defendible

Una predicción de referencia describe lo que producirían determinados supuestos. Puede requerir conocimiento de las reglas, cálculo correcto, interés exclusivo por el propio pago y una actitud específica ante el riesgo. Si el resultado difiere, no concluya inmediatamente que el estudiante es irracional. Revise primero si la predicción usa los parámetros efectivamente anunciados, si la decisión dependía de información privada y si existían varias respuestas compatibles con el mismo criterio.

Separe tres niveles de afirmación. Una observación resume la sesión: por ejemplo, cierta proporción eligió una opción. Un mecanismo compatible explica cómo esa elección podría surgir de incentivos o información. Una conclusión causal exige una comparación que permita atribuir el cambio a una regla y descartar otras diferencias relevantes. La clase suele alcanzar bien los dos primeros niveles. El tercero requiere planificar asignación, tamaño muestral e incidencias antes de ver los resultados.

No elimine una unidad porque contradiga la teoría. Registre problemas técnicos o incumplimientos documentados y aplique criterios definidos de antemano. Conserve una tabla que indique cuántos casos se excluyeron y por qué. Una decisión inesperada sigue siendo un dato cuando la persona comprendió y actuó dentro de las opciones permitidas. Las preguntas de comprensión ayudan a mejorar la tarea, pero no constituyen una medición exhaustiva de comprensión, atención o esfuerzo.

5.3 Una clase de sesenta minutos

Dedique los primeros ocho minutos a presentar la pregunta institucional sin anticipar qué respuesta se considera deseable. Use los siguientes diez para lectura, preguntas y comprobación. Reserve quince minutos para la actividad básica; el número exacto dependerá de los turnos y de la experiencia de la clase. Use diez minutos para reconstruir un resultado con las cuentas del juego, doce para contrastar una extensión y cinco para una respuesta individual de cierre. Si la secuencia es más larga, reduzca la cantidad de condiciones, no el tiempo necesario para entenderlas.

En una clase de noventa minutos puede ejecutar dos sesiones comparables y reservar veinte minutos para la discusión conjunta. Si las mismas personas realizan ambas, alterne el orden entre grupos cuando sea viable. Si no puede hacerlo, describa explícitamente que la segunda condición se observa después de aprender la primera. No presente la diferencia como efecto puro de la institución. La repetición permite enseñar precisamente por qué el orden importa en un experimento.

Una evaluación breve puede pedir tres productos: un cálculo correcto, una predicción con supuestos y una limitación de inferencia. Otorgue crédito por identificar una condición bajo la cual la predicción cambiaría. No evalúe a partir del dinero obtenido ni de la coincidencia con una opinión del profesor. En trabajo avanzado, solicite un pequeño diseño alternativo que modifique una sola regla y especifique qué resultado permitiría distinguir dos explicaciones.

5.4 Taller de reconstrucción del archivo

El análisis puede comenzar con una tarea verificable: reconstruir un caso completo a partir de sus decisiones, sin mirar el pago calculado. En la exportación propia, localice sesión, participante, ronda y grupo. La variable de finalización indica si el resultado ya existe; la fase indica hasta qué transición avanzó el caso. Las decisiones aparecen en campos numerados por etapa. Su significado depende del rol y la condición, por lo que un mismo campo técnico no representa una pregunta idéntica para todas las personas.

El campo de estado conserva un registro estructurado de información, decisiones agregadas, pagos y cuentas. Sus componentes permiten seguir la secuencia causal del programa: situación inicial, acción, regla institucional y resultado. Para trabajar con una hoja de cálculo, convierta esos componentes en columnas conservando el archivo original. No use reemplazos de texto que eliminen comas o signos negativos sin distinguir valores y estructura. Una conversión debe preservar números, ausencias y listas de pagos por posición.

Seleccione después una segunda unidad cuyo resultado sea distinto y repita la reconstrucción. La comparación ayuda a detectar si una diferencia procede de elecciones, de un sorteo o de una regla institucional. En un ejercicio de programación, una prueba útil comprueba la identidad de recursos independientemente del cálculo de pagos. Una prueba que copie la misma fórmula con otro nombre puede reproducir el mismo error y no constituye una verificación independiente.

5.5 Qué aportan los datos sintéticos

La carpeta de análisis incluye casos sintéticos generados por las reglas de cada condición. Sirven para practicar importación, tablas y verificación de cuentas. La marca de datos sintéticos debe conservarse en cualquier gráfico o archivo derivado. Las decisiones simuladas no representan una población de estudiantes y no han sido calibradas para reproducir una frecuencia empírica. Que una condición tenga más acuerdos o votos en esa base no constituye una predicción conductual validada.

Utilice esa base para preguntas de funcionamiento: qué valores puede tomar una variable, si una cuenta cierra, qué campos cambian entre condiciones y cómo se organiza una observación. Use los datos de clase para describir conducta efectivamente observada, con las limitaciones de asignación y tamaño correspondientes. Mantener ambas fuentes separadas evita que un ejemplo de software se convierta accidentalmente en evidencia sobre preferencias humanas.

5.6 Preparar una comparación antes de ver resultados

Escriba una hipótesis que identifique condición de referencia, extensión, resultado principal y dirección esperada bajo supuestos explícitos. Añada un resultado secundario capaz de revelar un costo de la intervención. Una institución puede mejorar el indicador que recompensa y empeorar otro que omite. Definir ambos antes de observar resultados permite conducir una discusión menos dependiente de cuál cifra pareció más llamativa al final.

Anote también la regla de asignación. Si un grupo del aula realiza una condición y otro grupo otra, diferencias de experiencia o comprensión pueden acompañar al tratamiento. Si la asignación es aleatoria, conserve la unidad a la que se asignó y no multiplique artificialmente el tamaño de muestra con rondas o integrantes. Si se utiliza un antes y después con las mismas personas, reconozca aprendizaje y orden como explicaciones alternativas. Estas decisiones de diseño importan incluso cuando el objetivo principal es pedagógico.

5.7 Una entrega breve de análisis

Solicite una página que contenga una pregunta, una tabla pequeña, un gráfico de distribución y un párrafo de interpretación. La tabla debe declarar unidad y número de casos completos; el gráfico debe mantener la misma escala entre condiciones. El párrafo debe separar resultado observado, mecanismo compatible y limitación. Una respuesta excelente puede encontrar poca diferencia y explicar por qué el diseño o la muestra no permiten concluir equivalencia.

Conserve una bitácora mínima con nombre de configuración, idioma, horizonte, número de participantes e incidencias. Una captura del gráfico sin esas reglas no basta para reproducir el análisis. No es necesario presentar comandos ni detalles de infraestructura durante el feedback: el objetivo del taller es que el estudiante pueda explicar cómo las decisiones se convierten en resultados y qué comparación justifica cada afirmación.

Informe docente · Congestión judicial, plazos y acceso a la justicia

Orden de llegada · Participantes estables / orden fijo

Casos completos: **0 / 2** · Pendientes: 2

Los resultados permanecen ocultos hasta que el docente decida mostrarlos.

[Revelar resultados](#)

Figura 5.1: Vista de seguimiento: informe sin revelar y contador de casos.



Figura 5.2: Vista de seguimiento: resultados revelados; lea cada cifra con su denominador.

Reclamaciones presentadas

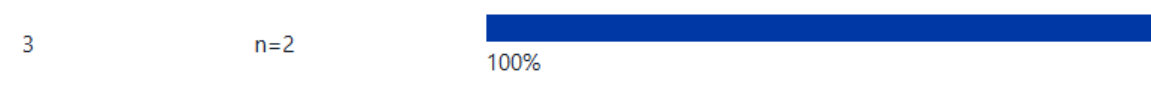


Figura 5.3: Vista de seguimiento: la distribución muestra concentración y dispersión.

Reclamaciones presentadas

Caso 1	Media: 3	n=2
---------------	----------	-----

Figura 5.4: Vista de seguimiento: la evolución separa casos y observaciones disponibles.



Tu papel: **Solicitante 2** · Caso 1 / 1

La actividad ha terminado

Tu pago acumulado: 86 ECU

Permanece en esta página y espera las instrucciones del docente.

Figura 5.5: Vista de seguimiento: el cierre indica que ya no hay decisiones pendientes para esta persona.

Datos, conservación y resolución de incidencias

6.1 Descargar la sesión correcta

Desde el panel de la sesión abra Data y utilice su enlace de descarga. El archivo general de oTree es ancho: contiene una fila por participante y columnas para distintas rondas. La exportación propia de esta familia es larga y conserva participante, ronda, grupo, rol, idioma, edición, tratamiento, modalidad, fase, decisiones, finalización, pago y estado del caso. Los casos pendientes también se conservan. Un campo vacío puede indicar una decisión no requerida o todavía no realizada; no debe sustituirse automáticamente por cero.

Guarde el archivo original sin editar junto con la configuración y la fecha. Trabaje sobre una copia para construir tablas. Identifique la sesión mediante su código y compruebe que la última ronda activa esté presente. Las rondas técnicas que no se utilizaron no forman parte del horizonte experimental. Si la versión es de un caso, el informe debe resumir ese caso aunque el administrador abra el último periodo técnico. El contador de completos y pendientes permite contrastar la descarga con la sesión visible.

El informe privado incluye además Descargar esta sesión, que entrega directamente el CSV por persona y caso de la sesión abierta. Esta opción no requiere configurar una clave de API. El archivo conserva todas las rondas activas, incluso cuando algunas siguen pendientes. La descarga general desde Data y esta descarga larga son dos representaciones de la misma sesión; difieren en su organización, no en el horizonte que corresponde conservar.

Los resultados colectivos se repiten en el estado de los integrantes. Para construir un archivo de unidades, conserve una observación por sesión, grupo y ronda, o por participante y ronda cuando la actividad sea individual. Para pagos por rol, mantenga las filas individuales. No mezcle ambos niveles en una misma media sin declarar la ponderación. La carpeta de análisis incluye datos sintéticos claramente identificados para practicar cálculos; no son evidencia obtenida de estudiantes.

6.2 Proteger la interpretación y la privacidad

No recopile nombres, matrículas ni variables demográficas para esta actividad. Los identificadores de sesión y participante permiten seguimiento operativo, pero no deben proyectarse ni publicarse con resultados. Conserve acceso restringido al archivo original. Para compartir una tabla de clase, elimine los códigos individuales y utilice agregados cuya escala no permita reconocer fácilmente una decisión particular. El estado ficticio de un expediente no describe conducta, mérito o responsabilidad real

de quien lo recibió.

Los datos de una clase no equivalen automáticamente a una muestra de investigación. Antes de usarlos para un estudio, defina por separado el protocolo, consentimiento, gestión de datos y autorizaciones pertinentes. Pedagógicamente, puede discutir limitaciones sin convertir cada sesión en un procedimiento de investigación. La guía permite aprender a leer resultados, reconocer unidades y formular hipótesis; no promete estimaciones representativas de jueces, acreedores o usuarios reales.

6.3 Recuperar una sesión sin alterar sus reglas

Si alguien permanece esperando, revise el avance de las otras posiciones de su unidad. Localice primero la plaza pendiente y compruebe si está leyendo, si no envió una respuesta o si perdió conexión. No decida en su nombre. Si un enlace fue abierto por dos personas, detenga la interpretación de esa unidad y registre la incidencia. Cuando no pueda recuperar la sesión de manera fiel, conserve los datos parciales y cree otra sesión para la demostración posterior.

Un error de idioma debe corregirse antes de decidir. No traduzca informalmente solo a un participante mientras otros reciben instrucciones distintas. Si la configuración equivocada ya produjo decisiones, identifique esos datos por separado. Un reinicio del servidor que conserva la base no equivale a borrar la sesión. Borrar o recrear la base invalida los enlaces individuales anteriores; requiere una sesión nueva y nunca debe utilizarse como un simple método para refrescar la interfaz.

Punto de verificación

Al terminar, confirme que todos los casos previstos tengan estado completo o una incidencia registrada, que la descarga corresponda a la sesión elegida y que los resultados pendientes no se hayan convertido en ceros. Guarde la configuración junto con los archivos. La reproducibilidad comienza por conservar las reglas efectivamente utilizadas.

Atención

La revelación del informe debe ocurrir después de las decisiones que se desean comparar. Mostrar promedios de otros grupos durante el juego introduce información social. Si esa información no forma parte del tratamiento, cambia la actividad y debe registrarse como una incidencia de implementación.

6.4 Salas y condiciones disponibles

Sala estable: https://courtdelay.beer-lab.org/room/gestion_judicial_es

Sala estable: https://courtdelay.beer-lab.org/room/court_delay_en

Sala estable: https://courtdelay.beer-lab.org/room/gestion_judicial_extendido

Sala estable: https://courtdelay.beer-lab.org/room/court_delay_extended

Orden de llegada	Se sigue la cola inicial; los aplazamientos envían el expediente al final.
Prioridad por urgencia	Se atiende primero el mayor costo de espera, con desempate por posición.

Selección del gestor	El gestor elige cualquiera de los expedientes pendientes.
Plazo sin aplazamientos	No se permite pedir aplazamiento.
Bono por casos resueltos	El gestor recibe 5 ECU por cada caso resuelto.
Bono por aciertos	El gestor recibe 20 ECU por cada resolución que coincide con el estado ficticio.
Acceso sin costo de presentación	Presentar la reclamación cuesta cero ECU.
Mayor costo de espera	Los costos por turno pendiente son 6, 12 y 18 ECU.

6.5 Referencias y procedencia

Shavell, Steven (2023). Continuances and Uncertainty in the Course of Adjudication. NBER Working Paper 31084. DOI: 10.3386/w31084.

<https://www.nber.org/papers/w31084>

Clasificación JEL verificada en la American Economic Association: <https://www.aeaweb.org/econlit/jelCodes.php?view=jel>

Diseño docente original del BEER Lab. Las predicciones adicionales se derivan de las reglas aquí documentadas. Consulta de fuentes y navegación: octubre de 2026.