



Guía docente: Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos

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 privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos 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	2
2. Privacidad y decisiones con efectos sobre otras personas	11
2.1. Consentimiento individual y consecuencias compartidas	11
2.2. Reconstruir los pagos con uno, dos y tres usos	11
2.3. Predicción individual y resultado colectivo	12
3. Variantes de derechos y externalidades	13
3.1. Ausencia de efecto externo	13
3.2. Mayor efecto externo	13
3.3. Menor remuneración	13
3.4. Compensación de afectados	14
3.5. Autorización por mayoría	14
3.6. Autorización unánime	14
3.7. Revocación posterior	14
3.8. Minimización del efecto externo	15
4. Evidencia, indicadores y ejercicios	16
4.1. Fundamento académico y límites	16
4.2. Leer autorizaciones, usos y cuentas	16
4.3. Ejercicio de incidencia	16
4.4. Ejercicio de autorización colectiva	17
4.5. Ejercicio de revocación y contrafactual	17
4.6. Cierre: derechos, tecnología y transferencias	17
4.7. Reglas operativas de referencia	17
5. Lectura de resultados y diseño de la discusión	21
5.1. Comenzar por la unidad y el denominador	21
5.2. Del resultado observado a una afirmación defendible	22
5.3. Una clase de sesenta minutos	22
5.4. Taller de reconstrucción del archivo	23
5.5. Qué aportan los datos sintéticos	23
5.6. Preparar una comparación antes de ver resultados	23
5.7. Una entrega breve de análisis	24
6. Datos, conservación y resolución de incidencias	27

6.1. Descargar la sesión correcta	27
6.2. Proteger la interpretación y la privacidad	27
6.3. Recuperar una sesión sin alterar sus reglas	28
6.4. Salas y condiciones disponibles	28
6.5. Referencias y procedencia	29

Índice de figuras

1.1. Navegación institucional vigente: seleccione CLASE para abrir los experimentos docentes.	3
1.2. Navegación institucional vigente: busque por título, tema o código JEL y confirme idioma y edición.	4
1.3. Demo reúne las configuraciones de esta familia. Confirme idioma, edición y horizonte antes de crear una sesión. (1/2)	4
1.4. Demo reúne las configuraciones de esta familia. Confirme idioma, edición y horizonte antes de crear una sesión. (2/2)	5
1.5. Los cuatro salones distinguen idioma y edición; comparta únicamente la sala que corresponde a la sesión.	5
1.6. Formulario docente: verifique participantes y configuración antes de crear.	6
1.7. La bienvenida presenta el laboratorio y las reglas de decisión privada.	7
1.8. Instrucciones reales: identifique recursos, costos y regla de la sesión antes de comenzar. (1/2)	7
1.9. Instrucciones reales: identifique recursos, costos y regla de la sesión antes de comenzar. (2/2)	8
1.10. Una respuesta incorrecta recibe explicación. Corrija la comprensión antes de interpretar decisiones. (1/2)	9
1.11. Una respuesta incorrecta recibe explicación. Corrija la comprensión antes de interpretar decisiones. (2/2)	10
4.1. Decisión de Persona 1. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.	18
4.2. Decisión de Persona 2. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.	19
4.3. Decisión de Persona 3. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.	19
4.4. Resultado de un caso: reconstruya el pago antes de pasar al siguiente expediente. (1/2)	20
4.5. Resultado de un caso: reconstruya el pago antes de pasar al siguiente expediente. (2/2)	20
5.1. Vista de seguimiento: informe sin revelar y contador de casos.	24
5.2. Vista de seguimiento: resultados revelados; lea cada cifra con su denominador.	25
5.3. Vista de seguimiento: la distribución muestra concentración y dispersión.	25
5.4. Vista de seguimiento: la evolución separa casos y observaciones disponibles.	25
5.5. Vista de seguimiento: el cierre indica que ya no hay decisiones pendientes para esta persona.	26

Preparación y acceso

1.1 Síntesis de la familia

Propósito	Explora consentimiento, externalidades informacionales, compensación y control colectivo sobre datos ficticios.
Unidad experimental	un grupo de 3 personas por caso
Participantes	Múltiplos de 3; mínimo 3.
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	9 condiciones, incluida la referencia; diez casos.
Decisión	privacidad, consentimiento, derechos sobre datos
Pago	ECU por caso; suma de casos activos. Véanse las cuentas por rol.
Temas	privacidad; consentimiento; derechos sobre datos; externalidades informacionales; compensación
Códigos JEL	C92, D62, K24

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://datarights.beer-lab.org>. El acceso de participantes es https://datarights.beer-lab.org/room/datos_personales_es; el docente prepara sesiones desde <https://datarights.beer-lab.org/demo> o <https://datarights.beer-lab.org/rooms>. La vista comprobada en esta computadora está en <http://localhost:8214/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 3 personas por caso. Los roles son Persona 1, Persona 2, Persona 3. Prepare 3 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.



Buscar por título, tema, palabra clave o código JEL...

Tema ▼ Código JEL ▼ 103 juegos

Disciplina electoral y selección de gobernantes

Estudiar cómo la posibilidad de continuar en el cargo modifica la conducta de un gobernante y cómo la información permite elegir entre políticos de tipos distintos. Básica: Un encuentro o cuatro encuentros, con grupo fijo o reasignado. Extendida: Ocho tratamientos sobre continuidad, información, tipos, valor del cargo, límite de mandato y auditoría.

Demanda agregada y oferta agregada

Comprender cómo las decisiones de gasto se agregan en demanda y cómo el equilibrio con la oferta fija producción y precios. Básica: Una ronda, diez periodos con la misma economía o diez periodos con economías reasignadas. Extendida: Expansión y contracción de demanda, shock de oferta, estímulo fiscal, capacidad, expectativas y coordinación.

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

oTree Demo Sessions Rooms Data Server Check Logout

Demo

Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Básica · ES · Un caso
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Básica · ES · Diez casos · Participantes estables / orden fijo
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Básica · ES · Diez casos · Reasignación conservando roles
Privacy, Consent, and Data Rights · Basic · EN · One case
Privacy, Consent, and Data Rights · Basic · EN · Ten cases · Stable participants / fixed order
Privacy, Consent, and Data Rights · Basic · EN · Ten cases · Rematching with stable roles
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES · Autorización individual
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES · Sin efecto sobre terceros
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES · Mayor efecto sobre terceros
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES · Menor remuneración

Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos / Privacy, Consent, and Data Rights — BEER Lab

Seleccione una variante de este juego. Select a version of this game.

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

Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES · Compensación de afectados	
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES · Autorización por mayoría	
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES · Autorización unánime	
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES · Revocación posterior	
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES · Minimización del efecto externo	
Privacy, Consent, and Data Rights · Extended · EN · Individual authorization	
Privacy, Consent, and Data Rights · Extended · EN · Without effects on others	
Privacy, Consent, and Data Rights · Extended · EN · Larger effects on others	
Privacy, Consent, and Data Rights · Extended · EN · Lower payment	
Privacy, Consent, and Data Rights · Extended · EN · Compensation for affected people	
Privacy, Consent, and Data Rights · Extended · EN · Majority authorization	
Privacy, Consent, and Data Rights · Extended · EN · Unanimous authorization	
Privacy, Consent, and Data Rights · Extended · EN · Subsequent revocation	
Privacy, Consent, and Data Rights · Extended · EN · Minimizing external effects	

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:

Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Básica · ES
Privacy, Consent, and Data Rights · Basic · EN
Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Extendida · ES
Privacy, Consent, and Data Rights · 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: Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Básica · ES

Create a new session

Session Config

Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos · Básica · ES · Un caso

Number of participants

Grupos completos de 3 participantes. Use un múltiplo de 3; mínimo 3.

Create

[Configure session](#) ⚙️

App sequence

data_rights_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://127.0.0.1:8214/room/datos_personales_es

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



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

Instrucciones

Recursos y unidad de cuenta

Cada una de tres personas recibe 100 ECU por ronda. ECU significa unidades de moneda experimental. La plataforma es un mecanismo automático anunciado con saldo 200 ECU.

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.

Cada una de tres personas recibe 100 ECU por ronda. ECU significa unidades de moneda experimental. La plataforma es un mecanismo automático anunciado con saldo 200 ECU.

Cada uso de tus datos ficticios te paga 15 ECU y te causa una pérdida de 10 ECU. Cada otra persona cuyos datos se usan te causa una pérdida adicional de 6 ECU.

La plataforma obtiene 25 ECU por cada uso y financia pagos y compensaciones. La

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

compensación a cada persona afectada por otro uso es 0 ECU.

En autorización por mayoría, dos votos habilitan los datos de las tres personas. En unanimidad se requieren tres votos. En las demás condiciones cada persona controla únicamente su autorización. La regla colectiva se aplica solo a los datos ficticios de esta actividad.

Cuando hay revocación, después de conocer la cantidad de autorizaciones puedes retirar tu uso pagando 2 ECU. Se cancelan tu remuneración y los efectos de tu uso; los efectos de usos ajenos permanecen.

El resultado muestra autorizaciones agregadas, pagos y cuentas de la plataforma. Cada ronda comienza de nuevo. No hay compraventa de datos reales.

Regla específica de esta sesión

Cada persona decide sobre su propio uso de información.

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: **Persona 3** · 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)

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.

El uso de datos ajenos puede afectar tu pago aunque no autorices tu propio uso.

Falso

Tu respuesta: Falso. La respuesta correcta es Verdadero. Cada uso ajeno aplica la pérdida y compensación anunciadas; con pérdida externa cero ese componente vale cero.

Continuar

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

Privacidad y decisiones con efectos sobre otras personas

2.1 Consentimiento individual y consecuencias compartidas

El uso de información sobre una persona puede afectar a otras. Este juego representa esa externalidad mediante pagos y pérdidas transparentes. Cada integrante decide sobre datos ficticios; no se solicita información personal ni se comercia con datos reales. El objetivo es distinguir autorización, uso efectivo, remuneración, costo privado y efecto externo. Esas variables suelen confundirse cuando se evalúa una transacción únicamente por la aceptación de quien recibe el pago.

La unidad interactiva tiene tres personas y una plataforma automática anunciada. Cada persona empieza con 100 ECU y la plataforma con 200. Los participantes eligen autorizar o no según la regla de la condición. La plataforma no tiene un jugador que negocie precios: aplica pagos y costos fijos. Así se puede estudiar la institución de consentimiento sin mezclarla con una negociación sobre remuneraciones o con competencia entre empresas.

En la condición básica, usar los datos ficticios de alguien le paga 15 y le causa una pérdida propia de 10. Además, cada uso impone una pérdida de 6 a cada una de las otras dos personas. La plataforma obtiene 25 por uso y financia los pagos. Por tanto, la decisión de autorizar produce una ganancia privada neta de 5 para quien autoriza, pero pérdidas externas totales de 12. El consentimiento individual no elimina esa diferencia entre incidencia privada y colectiva.

2.2 Reconstruir los pagos con uno, dos y tres usos

Si nadie autoriza, no hay usos: las tres personas conservan 100 y la plataforma 200. Si solo la persona 1 autoriza, recibe 105. Las otras reciben 94 cada una, aunque no autorizaron su propio uso. La plataforma recibe 200 más 25 menos 15, es decir 210. El total de las personas es 293 y el total incluyendo plataforma es 503. El grupo inicial completo tenía 500; el uso generó un excedente neto de 3 con estos parámetros.

Si autorizan dos personas, cada una recibe 100 más 15 menos 10 menos 6, equivalente a 99. La tercera recibe 100 menos 12, igual a 88. La plataforma termina con 220. Los participantes suman 286 y el conjunto, 506. Si autorizan las tres, cada una recibe 100 más 15 menos 10 menos 12, igual a 93. La plataforma obtiene 230 y el total es 509.

Los participantes como conjunto pierden 7 por cada uso, mientras la plataforma gana 10. El excedente conjunto aumenta 3 por uso. Por eso, declarar que los datos siempre destruyen bienestar porque bajan los pagos de los estudiantes sería incorrecto dentro de esta contabilidad. También sería incorrecto usar el total incluyendo plataforma para afirmar que todos mejoran. La distribución

del excedente y su tamaño son preguntas diferentes.

Fundamento teórico

La contribución marginal de un uso al total de participantes es remuneración menos costo propio menos dos pérdidas externas, más cualquier compensación recibida por los afectados. Para el total incluyendo plataforma, los pagos y compensaciones son transferencias internas: queda el valor generado menos los costos propios y externos. Una transferencia puede cambiar quién gana sin cambiar el excedente total.

2.3 Predicción individual y resultado colectivo

En autorización individual básica, cambiar la propia respuesta de no a sí añade 15 de remuneración y resta 10 de pérdida propia. Los efectos de usos ajenos no cambian con esa decisión. La ganancia marginal privada es siempre 5, cualquiera que sea lo que elijan las otras personas. Bajo interés exclusivo por el propio pago, autorizar es una respuesta estrictamente preferida. Si todos siguen ese criterio, los pagos de participantes son 93 cada uno.

Todos podrían recibir 100 si nadie autorizara. La contradicción aparente desaparece al distinguir el incentivo unilateral del resultado conjunto. Una persona que se desvía de la ausencia de usos gana 5, mientras impone 12 a otras. La estructura permite discutir por qué decisiones individualmente convenientes pueden producir un resultado peor para el conjunto de quienes deciden. La plataforma, sin embargo, también pertenece a la contabilidad social anunciada y debe incluirse cuando se utilice esa perspectiva más amplia.

Un rechazo no identifica automáticamente una preferencia por privacidad. Puede reflejar preocupación por los demás, rechazo a la plataforma, comprensión imperfecta o una valoración del contexto ficticio. El diseño induce un costo de privacidad en ECU; no estima cuánto valen datos reales para una persona. Para hablar de disposición a aceptar una remuneración haría falta variar precios o elicitar un umbral, y aun así la interpretación se limitaría al entorno utilizado.

Variantes de derechos y externalidades

3.1 Ausencia de efecto externo

El costo que causa cada uso ajeno pasa a cero. El incentivo privado sigue siendo ganar 5 por autorizar, pero ahora no existen pérdidas para las otras personas. Con tres usos, cada participante obtiene 105 y la plataforma 230. El excedente total es 545, que supera el inicio de 500 en 45: cada uso aporta 25 de valor y consume 10 de costo propio.

Esta condición ayuda a separar el costo de revelar información propia del daño a terceros. Si las autorizaciones cambian al eliminar la externalidad, el patrón es compatible con atención a consecuencias ajenas, pero no basta para identificar una preferencia social concreta. Mantenga constante la remuneración y compare también comprensión. La ausencia de una pérdida externa en el modelo no afirma que una tecnología real carezca de efectos informacionales sobre otras personas.

3.2 Mayor efecto externo

Cada uso ajeno cuesta 12 en lugar de 6. Autorizar sigue proporcionando una ganancia privada marginal de 5, pero causa 24 de pérdidas a terceros. Con tres usos, cada persona termina con 81 y la plataforma con 230. El total es 473: ahora cada uso destruye 9 de excedente conjunto. El signo del efecto social cambia sin cambiar el incentivo privado directo de autorizar.

Esta comparación permite evaluar una afirmación precisa: el mismo contrato individual puede ser atractivo en contextos con consecuencias sociales opuestas. Observe usos efectivos y pagos, y pida calcular el umbral de pérdida externa que hace cero el excedente marginal. Con valor 25 y costo propio 10, dos pérdidas de 7,5 agotan los 15 restantes. La aplicación utiliza enteros, pero el cálculo teórico del umbral puede expresarse con decimales.

3.3 Menor remuneración

La plataforma paga 8 por uso propio y el costo propio sigue siendo 10. La ganancia marginal privada se vuelve negativa: menos 2. Bajo autorización individual e interés monetario, no autorizar es estrictamente preferible. Esto cambia el incentivo directo, a diferencia de aumentar el costo externo, que deja inalterada la ganancia privada de 5.

Compare la respuesta a remuneración con la respuesta a externalidades. Si las autorizaciones caen en ambas, los mecanismos compatibles son distintos. Un cambio en precio afecta la propia cuenta incluso sin preocupación por terceros. El excedente social por uso permanece en 3 con los demás

parámetros básicos, porque el precio es una transferencia entre plataforma y persona. La reducción de remuneración redistribuye excedente y puede impedir una actividad que sería positiva para el conjunto amplio.

3.4 Compensación de afectados

La plataforma paga 4 a cada persona por cada uso ajeno. La pérdida externa sigue siendo 6; no se elimina técnicamente. Con un uso, quien autoriza recibe 105 y cada tercero recibe 98 en vez de 94. La plataforma gana 25 menos 15 menos 8, igual a 2. El total continúa aumentando 3 por uso: la compensación cambia distribución, no el costo material ni el valor generado.

Con tres usos, cada persona termina con 101 y la plataforma con 206. El conjunto de participantes ahora gana 3 frente al inicio, aunque todavía cada uso ajeno le cause un costo neto de 2 a cada afectado. No llame internalización completa a una compensación inferior al daño. Pregunte qué monto haría nulo el efecto neto sobre terceros y cómo se financiaría bajo el presupuesto de la plataforma.

3.5 Autorización por mayoría

Dos votos favorables habilitan los datos ficticios de las tres personas, incluidas quienes votaron contra. Se trata de una institución hipotética anunciada para la actividad, no una afirmación sobre la validez legal del consentimiento por mayoría. La comparación cambia quién tiene control sobre el uso. Un voto no se traduce individualmente en que se utilicen solo los datos de quien lo emitió.

Con los valores básicos, la aprobación colectiva deja 93 a cada persona frente a 100 si no se habilita ningún dato. Un votante decisivo preocupado solo por su pago prefiere impedir la aprobación. Esto contrasta con el incentivo de autorizar individualmente, que era positivo. La regla colectiva hace que el voto decisivo cambie simultáneamente los tres usos y, por tanto, incorpora sus efectos cruzados a la comparación privada. No obstante, cuando no es decisivo, varias respuestas pueden ser equivalentes.

3.6 Autorización unánime

Se requieren los tres votos para habilitar todos los datos. Con dos votos favorables, no se utiliza ninguno. Cada persona puede bloquear el paquete colectivo. Bajo los valores básicos, una respuesta negativa puede evitar pasar de 100 a 93 cuando las demás aprueban. La estructura ilustra cómo una regla de autorización modifica la acción que se evalúa: un uso individual y un paquete de tres usos no son la misma alternativa.

Compare votos y usos efectivos. Tres votos afirmativos generan tres usos; dos votos afirmativos generan cero. Por eso la media de autorizaciones iniciales no puede sustituir la media de usos. La guía no presenta unanimidad como solución universal: una regla de veto puede bloquear usos beneficiosos en otros parámetros y plantea preguntas distintas sobre representación, derechos y costos de decisión.

3.7 Revocación posterior

La primera etapa conserva autorización individual. Después de conocer cuántas personas autorizaron, quien habilitó sus datos puede revocar pagando 2. Se cancelan su remuneración, su pérdida propia

y las pérdidas externas causadas por su uso; los efectos de usos ajenos permanecen. La revocación ocurre antes del uso efectivo y no promete borrar información que ya se hubiera difundido.

Con parámetros básicos, conservar la autorización produce una ganancia propia de 5, mientras revocar produce un costo de 2. Revocar reduce el propio pago en 7 frente a mantener, pero beneficia a las otras personas al evitar una pérdida de 6 a cada una. Desde el total incluyendo plataforma, quitar un uso pierde un excedente de 3 y además consume 2 de revocación. La conveniencia depende de qué personas se incluyen y qué criterio se utiliza.

3.8 Minimización del efecto externo

Cada uso ajeno causa una pérdida de 2 en lugar de 6. Remuneración, costo propio y valor para la plataforma permanecen iguales. Con tres usos, cada persona recibe 101 y la plataforma 230. El excedente conjunto aumenta 11 por uso. La comparación representa una tecnología que reduce consecuencias informacionales cruzadas sin cambiar quién autoriza ni cuánto se paga.

Compensación y minimización pueden generar pagos similares para participantes con cuentas muy diferentes. La compensación usa recursos de la plataforma para redistribuir; la minimización reduce un costo real del modelo. Pida comparar ambos totales, no solo los saldos individuales. Una política de privacidad puede mejorar bienestar mediante tecnología, derechos o transferencias, y estas rutas no deben confundirse.

Evidencia, indicadores y ejercicios

4.1 Fundamento académico y límites

Choi, Jeon y Kim publicaron *Privacy and personal data collection with information externalities* en *Journal of Public Economics*, volumen 173, páginas 113 a 124, en 2019. El artículo desarrolla teoría sobre recolección de datos con externalidades informacionales. La idea utilizada aquí es que la decisión sobre información propia puede afectar a terceros y alterar el funcionamiento de un mercado de datos.

La actividad es una implementación docente original, con costos inducidos, tres personas y plataforma automática. No replica un experimento publicado ni calcula daños de privacidad reales. Las variantes de autorización colectiva, compensación, revocación y minimización formalizan comparaciones dentro de este modelo. Sus predicciones son deducciones de reglas anunciadas. No se dispone aquí de un efecto empírico validado para cada una de esas intervenciones.

4.2 Leer autorizaciones, usos y cuentas

Autorizaciones iniciales cuenta respuestas afirmativas antes de aplicar mayoría, unanimidad o revocación. Usos cuenta conjuntos de datos ficticios efectivamente habilitados al final. Revocaciones cuenta retiradas realizadas, no oportunidades disponibles. En la versión individual sin revocación, autorizaciones y usos coinciden; en otras reglas pueden separarse. Esa diferencia es parte del mecanismo, no una inconsistencia de registro.

La pérdida de información suma costos propios, externos y de revocación de participantes. Las transferencias suman remuneraciones y compensaciones que paga la plataforma. Su saldo final agrega valor generado y resta transferencias. El total incluyendo plataforma suma los tres pagos y esa cuenta. No agregue las transferencias otra vez: ya están reflejadas con signos opuestos en participantes y plataforma.

4.3 Ejercicio de incidencia

Solo la persona 2 autoriza en la condición de compensación. Los pagos son 98, 105 y 98, y la plataforma termina con 202. El total de participantes es 301 y el total amplio 503. Compare con el caso básico: 94, 105 y 94, plataforma 210. La mejora de 8 para terceros coincide con la reducción de 8 en la plataforma; el excedente total no cambia.

La respuesta debe identificar quién paga la compensación y qué daño sigue ocurriendo. No basta decir que hay más bienestar porque las personas reciben más. Si el criterio excluye a la plataforma,

el total relevante aumenta; si la incluye, permanece igual. Explicitar el ámbito del cálculo es parte de una discusión rigurosa de incidencia y bienestar.

4.4 Ejercicio de autorización colectiva

Los votos son sí, sí y no. Bajo regla individual hay dos usos y pagos 99, 99 y 88. Bajo mayoría hay tres usos y todos reciben 93. Bajo unanimidad no hay usos y todos reciben 100. Los mismos votos producen distribuciones diferentes porque la institución determina a qué acción colectiva se refieren.

Pida explicar por qué la persona que votó no puede perder bajo autorización individual: su negativa controla su propio uso, no los efectos externos de usos ajenos. Luego explique por qué puede ser utilizada su información ficticia bajo mayoría: esa es precisamente la regla de control anunciada. El ejercicio distingue protección contra uso propio y protección frente a externalidades, sin confundir ninguna de ellas con una afirmación sobre derechos jurídicos vigentes.

4.5 Ejercicio de revocación y contrafactual

Las tres personas autorizaron y la primera revoca. Los usos finales son dos. La primera recibe 100 menos 12 de efectos externos menos 2 de revocación, igual a 86. Las otras reciben 99 cada una y la plataforma 220. El total es 504. Si nadie revocaba, el total era 509: la diferencia de 5 combina el excedente del uso retirado, 3, y el costo de revocar, 2.

Para evaluar conducta, compare también los pagos individuales: quien revoca pasa de 93 a 86 y cada tercero pasa de 93 a 99. El resultado puede ser compatible con preocupación por terceros pese a reducir el excedente amplio. Una explicación debe declarar si intenta describir incentivos privados, bienestar de participantes o bienestar incluyendo plataforma. Cambiar de criterio a mitad del argumento genera conclusiones engañosas.

4.6 Cierre: derechos, tecnología y transferencias

Como ejercicio final, asigne a tres equipos una reforma distinta: modificar autorización, reducir daño externo o compensar afectados. Cada equipo debe explicar qué cuenta cambia, qué decisión sigue siendo privada y qué resultado observaría en el informe. Una propuesta sólida distingue un cambio de derechos de uno tecnológico o redistributivo. El objetivo no es encontrar una etiqueta favorable para toda política de privacidad, sino reconstruir mecanismos y reconocer qué evidencia haría falta para evaluarlos fuera del aula.

4.7 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.

Cada una de tres personas recibe 100 ECU por ronda. ECU significa unidades de moneda experimental. La plataforma es un mecanismo automático anunciado con saldo 200 ECU.

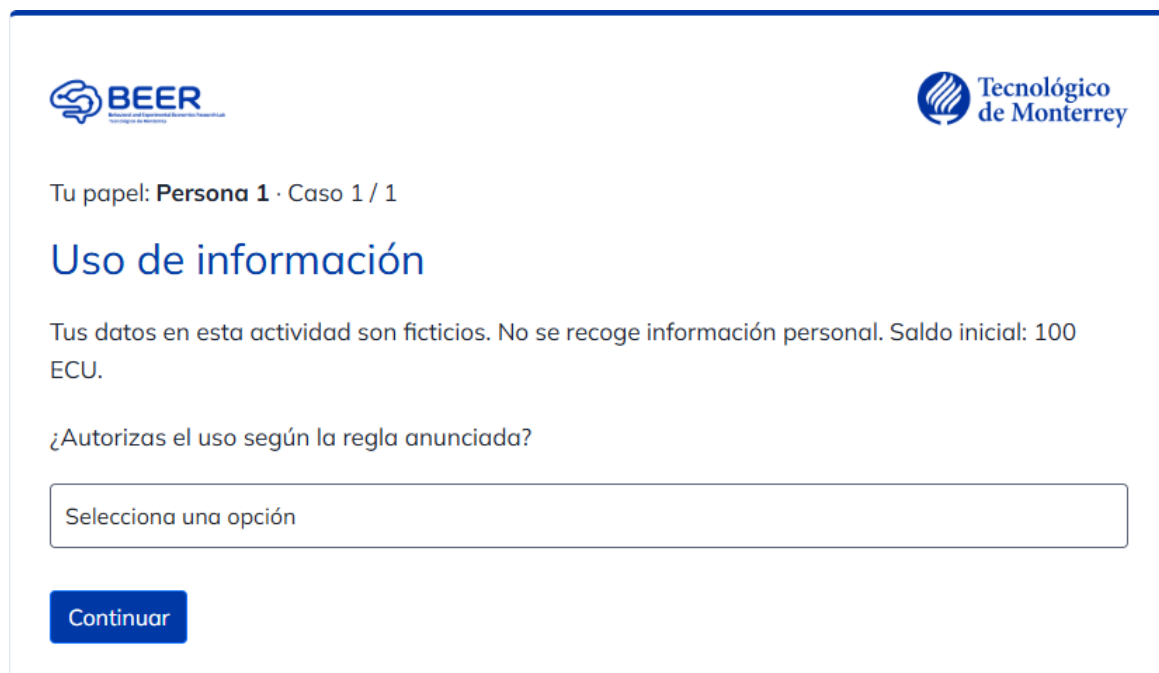
Cada uso de tus datos ficticios te paga 15 ECU y te causa una pérdida de 10 ECU. Cada otra persona cuyos datos se usan te causa una pérdida adicional de 6 ECU.

La plataforma obtiene 25 ECU por cada uso y financia pagos y compensaciones. La compensación a cada persona afectada por otro uso es 0 ECU.

En autorización por mayoría, dos votos habilitan los datos de las tres personas. En unanimidad se requieren tres votos. En las demás condiciones cada persona controla únicamente su autorización. La regla colectiva se aplica solo a los datos ficticios de esta actividad.

Cuando hay revocación, después de conocer la cantidad de autorizaciones puedes retirar tu uso pagando 2 ECU. Se cancelan tu remuneración y los efectos de tu uso; los efectos de usos ajenos permanecen.

El resultado muestra autorizaciones agregadas, pagos y cuentas de la plataforma. Cada ronda comienza de nuevo. No hay compraventa de datos reales.



Tu papel: **Persona 1** · Caso 1 / 1

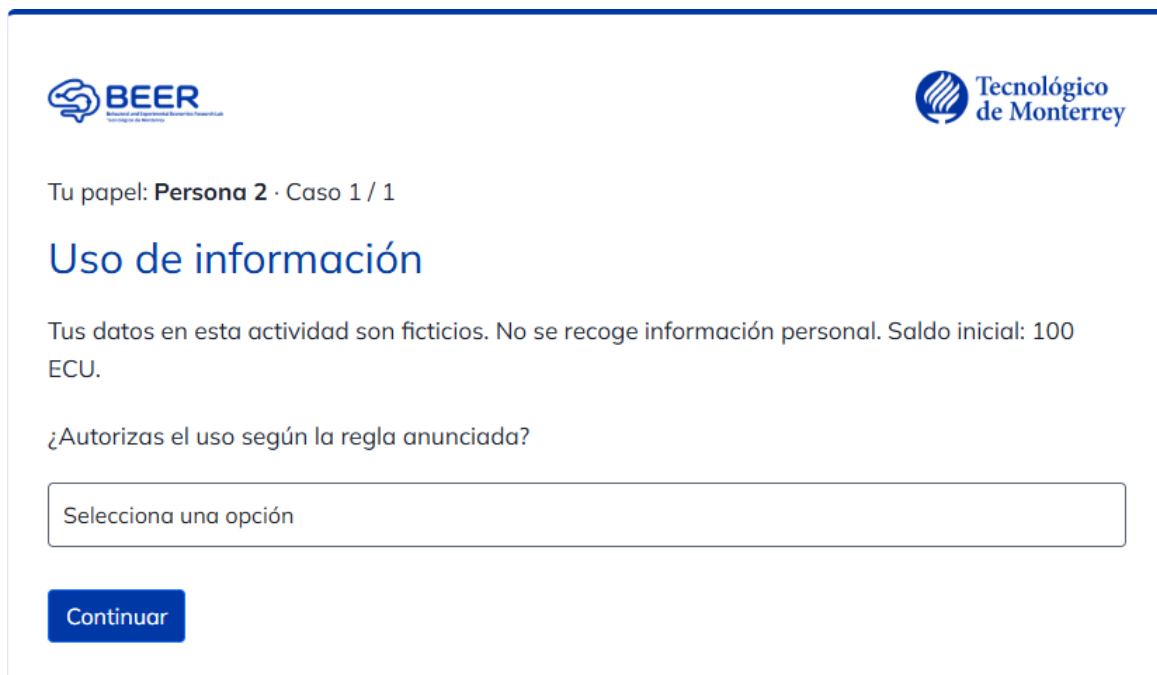
Uso de información

Tus datos en esta actividad son ficticios. No se recoge información personal. Saldo inicial: 100 ECU.

¿Autorizas el uso según la regla anunciada?

Continuar

Figura 4.1: Decisión de Persona 1. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.



Tu papel: **Persona 2** · Caso 1 / 1

Uso de información

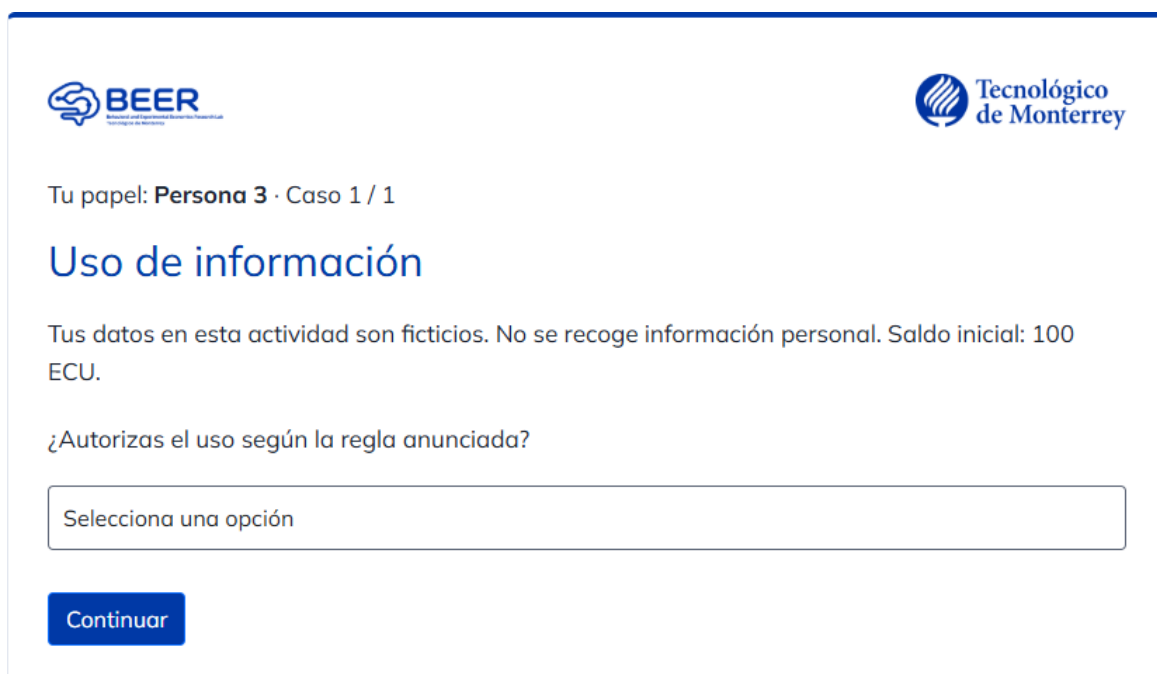
Tus datos en esta actividad son ficticios. No se recoge información personal. Saldo inicial: 100 ECU.

¿Autorizas el uso según la regla anunciada?

Selecciona una opción

Continuar

Figura 4.2: Decisión de Persona 2. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.



Tu papel: **Persona 3** · Caso 1 / 1

Uso de información

Tus datos en esta actividad son ficticios. No se recoge información personal. Saldo inicial: 100 ECU.

¿Autorizas el uso según la regla anunciada?

Selecciona una opción

Continuar

Figura 4.3: Decisión de Persona 3. Verifique la información disponible y las opciones que corresponden a esta posición.




Tu papel: **Persona 1** · Caso 1 / 1

Resultado del caso

Tu pago en este caso: 93 ECU

Pagos por papel

Persona 1	93 ECU
Persona 2	93 ECU
Persona 3	93 ECU

Resultado del caso

Usos de información	3
Autorizaciones iniciales	3

Figura 4.4: Resultado de un caso: reconstruya el pago antes de pasar al siguiente expediente. (1/2)

Revocaciones	0
Pérdidas y costos de información	66
Saldo de la plataforma	230
Total incluyendo plataforma	509

Cuentas y componentes

Cuenta de la plataforma	230 ECU
Transferencias	45 ECU
Pérdidas y costos de información	66 ECU
Valor generado por datos	75 ECU
Saldo inicial de plataforma	200 ECU

[Continuar](#)

Figura 4.5: 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 · Privacidad, consentimiento y derechos sobre los datos

Autorización individual · 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.

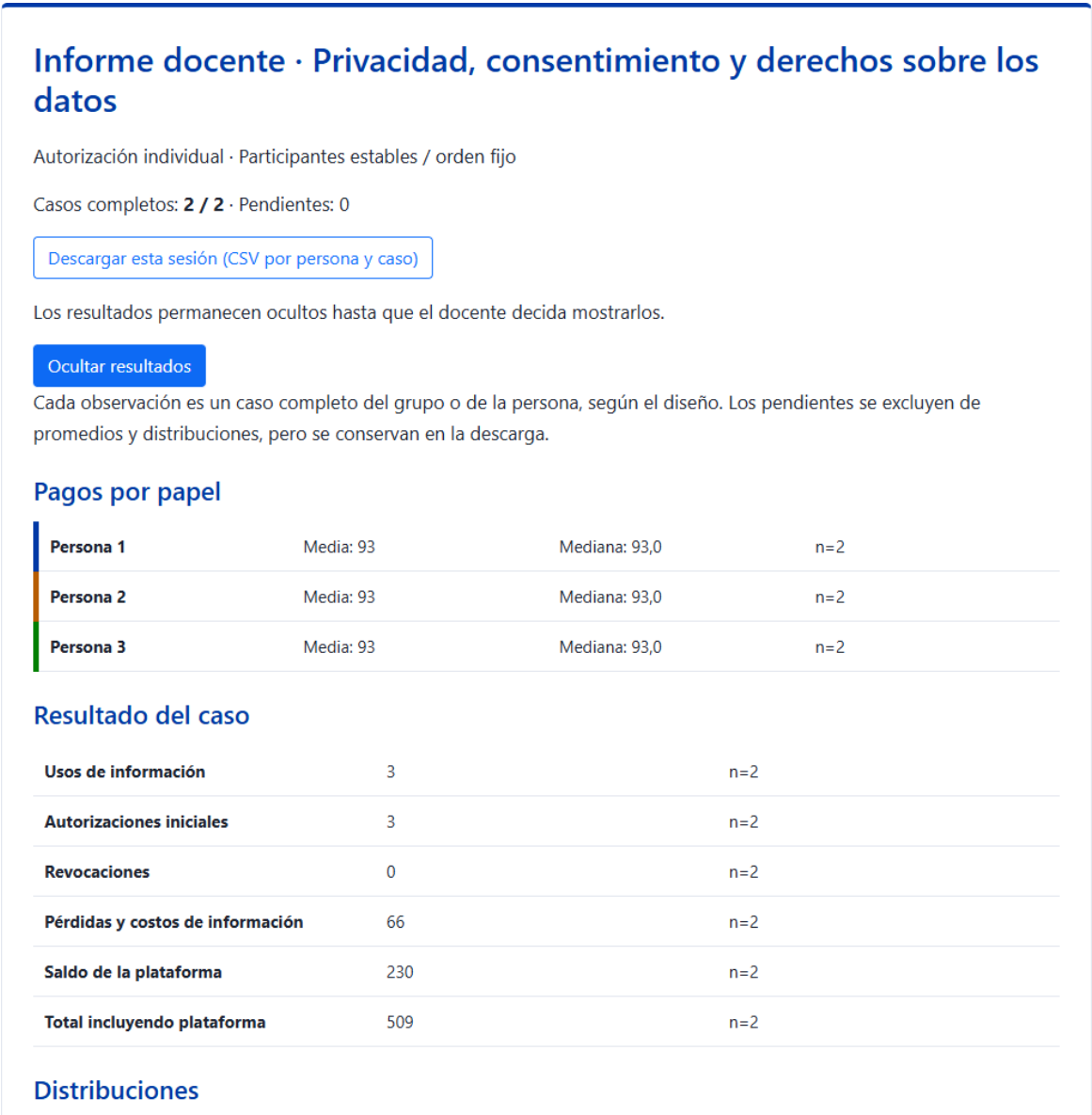


Figura 5.2: Vista de seguimiento: resultados revelados; lea cada cifra con su denominador.

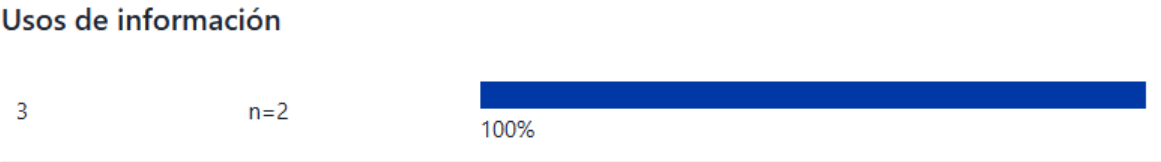


Figura 5.3: Vista de seguimiento: la distribución muestra concentración y dispersión.



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

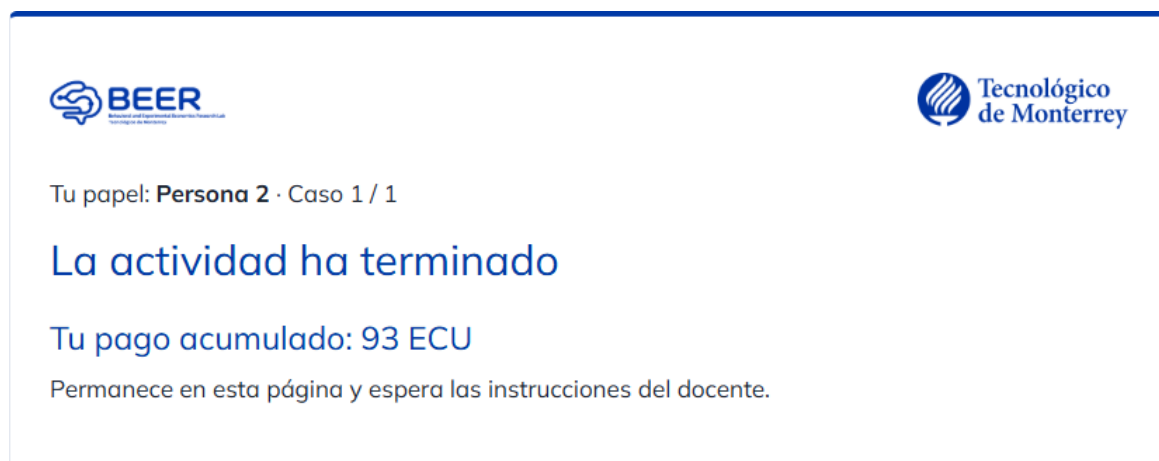


Figura 5.5: Vista de seguimiento: el cierre indica que ya no hay decisiones pendientes para esta persona.

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://datarights.beer-lab.org/room/datos_personales_es

Sala estable: https://datarights.beer-lab.org/room/data_rights_en

Sala estable: https://datarights.beer-lab.org/room/datos_personales_extendido

Sala estable: https://datarights.beer-lab.org/room/data_rights_extended

Autorización individual	Cada persona decide sobre su propio uso de información.
Sin efecto sobre terceros	El uso de datos de otra persona no genera pérdidas para ti.
Mayor efecto sobre terceros	Cada uso ajeno te causa una pérdida de 12 ECU.

Menor remuneración	La remuneración por tu propio uso es 8 ECU.
Compensación de afectados	La plataforma paga 4 ECU a cada persona por cada uso ajeno.
Autorización por mayoría	Dos votos habilitan el uso de los datos ficticios de las tres personas.
Autorización unánime	Solo tres votos habilitan el uso de los datos ficticios de todas las personas.
Revocación posterior	Puedes revocar tu autorización antes del uso efectivo pagando 2 ECU.
Minimización del efecto externo	Cada uso ajeno te causa una pérdida de 2 ECU.

6.5 Referencias y procedencia

Choi, Jay Pil; Doh-Shin Jeon; Byung-Cheol Kim (2019). Privacy and personal data collection with information externalities. *Journal of Public Economics*, 173, 113–124. DOI: 10.1016/j.jpubeco.2019.02.001.

<https://doi.org/10.1016/j.jpubeco.2019.02.001>

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.