



Guía docente para los juegos del dictador

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 de juegos del dictador 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. Guía rápida de implementación	1
1.1. Acceso desde el sitio actualizado del laboratorio	1
1.2. Ficha básica	6
1.3. Secuencia mínima	7
1.4. Lista de verificación	8
2. Acceso a la plataforma	9
2.1. Desde la web del laboratorio	9
2.2. Dos rutas distintas	9
2.3. Ruta de los estudiantes	9
2.4. Ruta del docente	9
2.5. Enlaces y seguimiento	11
3. Elementos comunes del juego del dictador	12
3.1. Reglas	12
3.2. Pantallas comunes	12
3.2.1. Portada y normas	12
3.2.2. Instrucciones	14
3.2.3. Comprensión	14
3.2.4. Asignación de roles	15
3.2.5. Decisión y espera	15
3.2.6. Resultado y cierre	15
3.3. Panel docente	20
4. Fundamentos teóricos y evidencia	21
4.1. Interés propio material	21
4.2. Altruismo y satisfacción por dar	21
4.3. Aversión a la desigualdad	21
4.4. Eficiencia, maximin y bienestar social	22
4.5. Normas sociales y contexto	22
4.6. Derechos, mérito y propiedad	22
4.7. Imagen social, anonimato y distancia social	22
4.8. Castigo de terceros y aplicación de normas	23
4.9. Qué muestra la evidencia básica	23
5. Implementación del juego básico	24
5.1. Configuraciones	24
5.2. Antes de la sesión	24
5.3. Guion de introducción	24
5.4. Durante el juego	25

5.5. Feedback del juego básico	25
5.6. Versiones repetidas	25
6. Variantes del juego del dictador	26
6.1. Mapa de variantes	26
6.2. Tomar en lugar de dar	26
6.3. Dotación ganada	28
6.4. Castigo altruista de terceros	28
6.5. Información social	29
6.6. Identidad del receptor	29
6.7. Dar eficiente	30
6.8. Costo reducido de dar	30
6.9. Dos receptores	31
6.10. Decisiones observables	32
7. Interpretación y feedback en clase	33
7.1. Cómo leer el histograma	33
7.2. Matriz de predicciones	33
7.3. Secuencia recomendada de feedback	34
7.4. Preguntas generales	34
8. Datos, límites y solución de problemas	35
8.1. Interpretación responsable	35
8.2. Datos y privacidad	35
8.3. Problemas frecuentes	36
8.4. Cierre	36
A. Configuraciones disponibles	37
A.1. Glosario	37
B. Bibliografía orientada por tema	39

Índice de figuras

1.1. Sitio institucional vigente. Seleccione CLASE en el menú superior para abrir los experimentos docentes. Captura del 7 de octubre de 2026.	2
1.2. Catálogo vigente: busque por título, tema o código JEL. Después localice la tarjeta de esta familia y seleccione idioma y edición. Captura del 7 de octubre de 2026. . .	3
1.3. Demo contiene únicamente las configuraciones de esta familia, en ambos idiomas y ediciones. Continuación 1/2.	4
1.5. Rooms contiene los cuatro salones de esta familia: versiones básica y extendida en español e inglés.	5
1.6. Formulario de creación en la sala básica en español. Compruebe la configuración y el requisito de participantes antes de crear la sesión.	6
2.1. Pantalla pública de entrada a la sala del juego del dictador.	10
2.2. Inicio de sesión del panel administrativo de oTree.	10
2.3. Página de enlaces de una sesión de prueba.	11
2.4. Monitor de avance de una sesión del juego del dictador.	11
3.1. Portada del BEER Lab y normas que acepta cada participante.	13
3.2. Instrucciones actuales de la edición básica: recursos iniciales, reglas de decisión y unidades experimentales.	14
3.3. Comprobación actual con una respuesta incorrecta, su explicación específica y las demás respuestas conservadas. Continuación 1/2.	15
3.5. Pantallas de asignación de funciones. Rol A: toma la decisión.	16
3.6. Rol B: recibe la transferencia.	17
3.7. Pantallas simultáneas durante la decisión. Decisión del participante A.	17
3.8. Espera del participante B.	18
3.9. Resultados individuales de la ronda. Resultado observado por A.	18
3.10. Resultado observado por B.	19
3.11. Resumen individual al finalizar la sesión.	19
3.12. Reporte docente antes y después de revelar resultados. Resultados todavía ocultos. .	20
3.13. Resultados agregados revelados.	20
6.1. Decisión en la modalidad de tomar: A toma 30 de los 100 ECU iniciales de B; la vista previa muestra $A = 30$ y $B = 70$	27
6.2. Decisión con dos receptores: 20 ECU para B y 30 para C dejan 50 para A. Ambas cantidades forman parte de la misma restricción presupuestaria.	31

Guía rápida de implementación

1.1 Acceso desde el sitio actualizado del laboratorio

Comience en <https://beer-lab.org/>. Seleccione **CLASE** en el menú superior; este acceso abre <https://teaching.beer-lab.org/>. En el catálogo **Experimentos en clase**, utilice el buscador para localizar el nombre de la actividad. También puede filtrar por **Tema** o **Código JEL**. Si conserva un filtro de una búsqueda anterior, límpielo antes de buscar otro juego.

La tarjeta de cada familia distingue los accesos **Español** y **English**. La casilla **Mostrar versión extendida** permite seleccionar esa edición antes de seguir el enlace. El idioma del catálogo y el idioma de la sesión son elecciones distintas: confirme ambos. Los estudiantes utilizan la sala indicada por el profesor; el docente prepara y monitorea la sesión desde los accesos administrativos propios de esta familia.



Figura 1.1: Sitio institucional vigente. Seleccione CLASE en el menú superior para abrir los experimentos docentes. Captura del 7 de octubre de 2026.



Figura 1.2: Catálogo vigente: busque por título, tema o código JEL. Después localice la tarjeta de esta familia y seleccione idioma y edición. Captura del 7 de octubre de 2026.

Verificación de recursos, comprensión y participantes

Antes de abrir la sala, revise la configuración elegida y la cantidad de estudiantes presentes. El formulario de creación informa el tamaño de grupo y el mínimo que exige esa configuración. Una actividad individual admite cualquier número positivo; una actividad con interacción debe cumplir el requisito indicado: grupos completos cuando su tamaño es fijo, o un mínimo de integrantes cuando el tamaño es flexible. El requisito puede cambiar entre variantes, por ejemplo al incorporar un tercero o cambiar el tamaño de una institución. Si modifica un parámetro de agrupación, compruebe el requisito de la configuración editada, no solo el número sugerido por la demostración.

En las instrucciones, compruebe que el alumnado pueda identificar qué recibe cada rol, qué puede decidir y cómo se obtiene el resultado. Una cuenta inicial, un presupuesto que se reparte y una ganancia final no son necesariamente la misma cantidad. Remita al panel de recursos y al ejemplo de la modalidad seleccionada; no extrapole una dotación de la versión básica a una variante que modifica cuentas o introduce posiciones adicionales.

ECU significa *Experimental Currency Units*, o unidades de moneda experimental: es la unidad de cuenta de la actividad. Un resultado de 100 ECU no equivale automáticamente a 100 pesos ni a 100 dólares. La conversión depende de la configuración de la sesión. Antes de anunciar un pago, confirme con el laboratorio si hay conversión monetaria, cuál es la tasa y qué decisiones se remuneran. En módulos hipotéticos, describa los montos como resultados de la situación planteada.

Cuando existe una comprobación de comprensión, una respuesta equivocada genera una explicación junto a esa pregunta: identifica la respuesta enviada y la respuesta correcta. Las demás respuestas permanecen en el formulario. Pida al estudiante que vuelva al ejemplo, localice la regla relevante y rehaga el cálculo antes de corregir. No revele respuestas a toda la clase cuando el error es individual y no trate un fallo de comprensión como una decisión económica del juego.

Demo

[ES] Dictador extendido — versión básica, una ronda
[ES] Dictador extendido — versión básica, 10 rondas, pareja fija
[ES] Dictador extendido — versión básica, 10 rondas, parejas aleatorias
[ES] Dictador extendido — tomar en lugar de dar
[ES] Dictador extendido — dotación ganada
[ES] Dictador extendido — castigo altruista de terceros
[ES] Dictador extendido — información social, 10 rondas
[ES] Dictador extendido — identidad del receptor
[ES] Dictador extendido — cada ECU genera 2 ECU para B
[ES] Dictador extendido — costo de dar reducido a la mitad
[ES] Dictador extendido — dos receptores
[ES] Dictador extendido — decisiones observables
[EN] Extended Dictator — baseline, one round
[EN] Extended Dictator — baseline, 10 rounds, fixed partner
[EN] Extended Dictator — baseline, 10 rounds, random partners

Figura 1.3: Demo contiene únicamente las configuraciones de esta familia, en ambos idiomas y ediciones. Continuación 1/2.

[EN] Extended Dictator — taking instead of giving
[EN] Extended Dictator — earned endowment
[EN] Extended Dictator — third-party altruistic punishment
[EN] Extended Dictator — social information, 10 rounds
[EN] Extended Dictator — recipient identity
[EN] Extended Dictator — every ECU generates 2 ECUs for B
[EN] Extended Dictator — cost of giving reduced by half
[EN] Extended Dictator — two recipients
[EN] Extended Dictator — observable decisions
[ES] Juego del dictador — una ronda
[ES] Juego del dictador — 10 rondas, pareja fija
[ES] Juego del dictador — 10 rondas, parejas aleatorias
[EN] Dictator Game — one round
[EN] Dictator Game — 10 rounds, fixed partner
[EN] Dictator Game — 10 rounds, random partners

Figura 1.4: Demo contiene únicamente las configuraciones de esta familia, en ambos idiomas y ediciones. Continuación 2/2.

Rooms

Current rooms:

[ES] Juego del dictador
[EN] Dictator Game
[ES] Juego del dictador extendido
[EN] Extended Dictator Game

Figura 1.5: Rooms contiene los cuatro salones de esta familia: versiones básica y extendida en español e inglés.

Room: [ES] Juego del dictador

Create a new session

Salón en español. A continuación solo se muestran las tres configuraciones en español de este juego.

Session Config

[ES] Juego del dictador — una ronda

Number of participants

Grupos completos de 2 participantes. Use un múltiplo de 2; mínimo 2.

Create

[Configure session](#) 

App sequence

dictator_game (10 rounds)

Juego del dictador bilingüe / Bilingual Dictator Game.

Figura 1.6: Formulario de creación en la sala básica en español. Compruebe la configuración y el requisito de participantes antes de crear la sesión.

Descarga de una sesión con varias rondas

Para el docente

Desde la sesión correspondiente, abra **Data** y utilice el enlace de descarga de esa sesión en CSV o CSV para Excel. La exportación general tiene una fila por participante y columnas correspondientes a las distintas rondas. Diez rondas no implican necesariamente diez filas por persona. Cuando la familia ofrece una exportación propia en formato largo, esta puede organizar observaciones por participante y ronda u otra unidad definida por el diseño.

Guarde el archivo original junto con el nombre de la configuración, el código de sesión y el número de rondas activas. Verifique que las columnas de la última ronda activa estén presentes y que los datos correspondan a la sesión elegida. Los espacios vacíos pueden representar rondas no activas, una decisión aún pendiente o un campo que no corresponde a un rol; no los convierta automáticamente en ceros. Para comparar el aprendizaje, conserve la ronda y el grupo además del participante. Comparta en clase solo agregados anónimos, y registre las incidencias de la sesión antes de construir tablas derivadas.

1.2 Ficha básica

Propósito	Estudiar decisiones distributivas cuando una persona controla unilateralmente una dotación y la otra no puede responder.
Unidad de cuenta	<i>Experimental Currency Units</i> (unidades de moneda experimental, ECU). La dotación predeterminada es 100 ECU.
Versión básica	Grupos de dos: participante A decide; participante B recibe.
Duración sugerida	30–40 minutos para una ronda; 45–60 minutos para diez rondas.

Participantes	Número par en las variantes de dos personas; múltiplo de tres en castigo de terceros y dos receptores.
Enlace de estudiantes	dictator.beer-lab.org/room/dictador .
Acceso del docente	dictator.beer-lab.org/demo .
Resultado	Reporte agregado y anónimo con indicadores, histogramas y evolución por ronda.
Unidad experimental	Interacciones en grupos de 2, 3 participantes, según el tratamiento.
Versión extendida	versión básica, una ronda; tomar en lugar de dar; dotación ganada; castigo altruista de terceros; información social, 10 rondas; identidad del receptor; cada ECU genera 2 ECU para B; costo de dar reducido a la mitad; dos receptores; decisiones observables.
Decisión	A decide cuánto de la dotación transferir a B; B recibe la transferencia.
Temas	altruismo; preferencias sociales; justicia; juegos repetidos; economía conductual.
Códigos JEL	C91; C92; D64; D91.

1.3 Secuencia mínima

1. Antes de la clase, confirme el número de asistentes y seleccione una variante compatible con ese número.
2. Entre a beer-lab.org y seleccione **Ver juegos**.
3. En teaching.beer-lab.org, localice **Juego del dictador**.
4. Abra el acceso docente, inicie sesión y seleccione **Rooms**.
5. Abra la sala **[ES] Juego del dictador** o **[ES] Juego del dictador extendido**, según el tratamiento.
6. Elija la configuración y cree la sesión con el número de participantes correspondiente.
7. Mantenga abiertos **Monitor** y **Report** en pestañas distintas.
8. Indique a los estudiantes que abran el enlace de la sala o escaneen su código QR.
9. Espere a que todos completen las decisiones antes de revelar los resultados.
10. Proyecte únicamente el reporte agregado y conduzca el feedback con las preguntas de esta guía.

Punto de verificación

Antes de permitir el ingreso, confirme que la sala muestra la configuración correcta, el número esperado de participantes y la modalidad de emparejamiento prevista.

1.4 Lista de verificación

- ☐ Computadoras conectadas a internet y navegador abierto.
- ☐ Proyector preparado y pestaña del reporte sin datos individuales.
- ☐ Credenciales administrativas disponibles.
- ☐ Número de participantes compatible con el tamaño de los grupos.
- ☐ Variante y número de rondas confirmados.
- ☐ Enlace o código QR de los estudiantes preparado.
- ☐ Pestañas **Monitor** y **Report** abiertas.
- ☐ Guion de introducción y preguntas de discusión disponibles.

Acceso a la plataforma

2.1 Desde la web del laboratorio

El recorrido comienza en beer-lab.org. En la sección **Docentes y estudiantes**, seleccione **Ver juegos**. Esta ruta conduce al catálogo de experimentos para clase.

En teaching.beer-lab.org, localice la tarjeta **Juego del dictador · Dictator Game**. El enlace **Español** conduce a la sala de los participantes.

2.2 Dos rutas distintas

	Participantes	Docente
Dirección	Sala del dictador	Panel del juego
Función	Ingresar al juego asignado	Crear, vigilar y analizar la sesión
Credenciales	No requiere cuenta administrativa	Requiere usuario y contraseña
Contenido	Instrucciones y decisiones propias	Rooms, Monitor, Report y Data

Atención

No comparta el enlace administrativo ni proyecte la contraseña. Los estudiantes necesitan únicamente el enlace de la sala.

2.3 Ruta de los estudiantes

Al abrir dictator.beer-lab.org/room/dictador, el estudiante ve la bienvenida a la sala. Debe seleccionar **Comenzar**. Si todavía no existe una sesión activa, la plataforma puede mantenerlo en espera hasta que el profesor la cree.

2.4 Ruta del docente

La dirección dictator.beer-lab.org/demo abre el inicio de sesión de oTree. Las credenciales son proporcionadas por la coordinación del laboratorio y no deben incorporarse a materiales públicos.



Figura 2.1: Pantalla pública de entrada a la sala del juego del dictador.

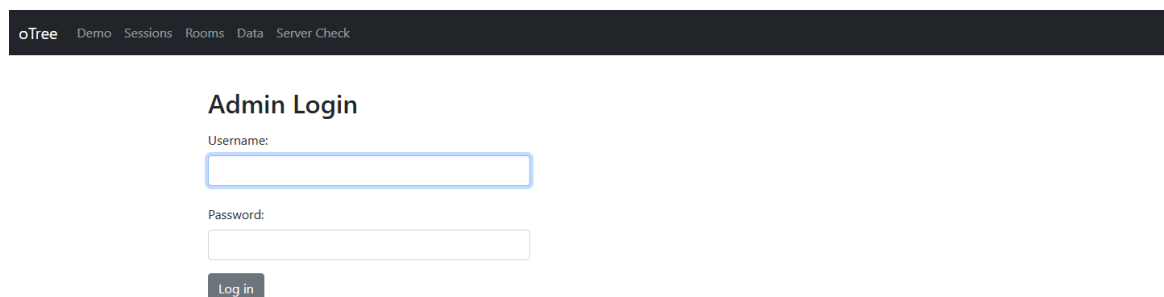


Figura 2.2: Inicio de sesión del panel administrativo de oTree.

Después de iniciar sesión, el menú superior permite entrar a **Demo**, **Sessions**, **Rooms**, **Data** y **Server Check**. Para una sesión de clase vinculada con la dirección estable de estudiantes, utilice **Rooms**.

En este subdominio, **Demo** presenta solo las 30 configuraciones del dictador y **Rooms** muestra únicamente sus cuatro salas (versiones básica y extendida en español e inglés). Si aparece otro juego, no inicie la sesión y consulte a la coordinación del laboratorio.

Seleccione la sala **[ES] Juego del dictador** para las tres modalidades básicas. Utilice **[ES] Juego del dictador extendido** para los tratamientos adicionales. Dentro de la sala, elija la configuración y el número de participantes.

Para el docente

La página **Demo** es útil para ensayar configuraciones con el número predeterminado de participantes. Para activar el enlace estable de la sala durante una clase, cree la sesión desde **Rooms**.

2.5 Enlaces y seguimiento

Una vez creada la sesión, oTree presenta los enlaces de ingreso y las pestañas de administración. La sesión de producción usará la sala estable; los enlaces individuales sirven para pruebas y recuperación controlada.

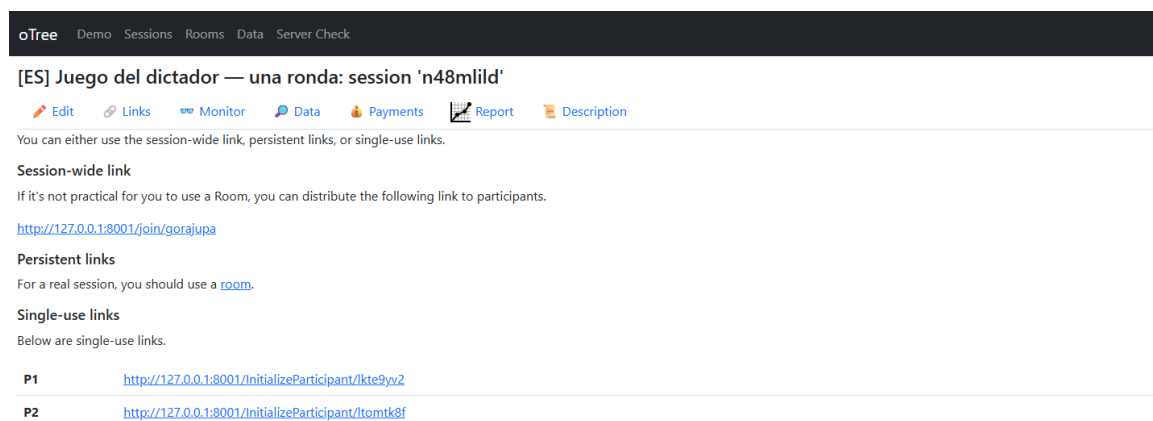


Figura 2.3: Página de enlaces de una sesión de prueba.

En **Monitor**, el profesor observa el avance de cada código anónimo. Esta vista ayuda a detectar estudiantes que permanecen en una pantalla anterior o que perdieron la conexión.

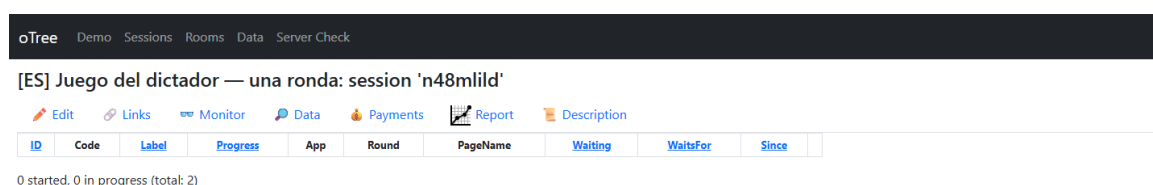


Figura 2.4: Monitor de avance de una sesión del juego del dictador.

Elementos comunes del juego del dictador

3.1 Reglas

En el juego básico, oTree forma parejas anónimas y asigna aleatoriamente los roles A y B. En cada ronda:

- A recibe una dotación de 100 ECU;
- A decide cuántos ECU transfiere a B;
- B no decide y no puede rechazar la transferencia;
- el pago de A es la dotación menos la transferencia;
- el pago de B es la transferencia; y
- no existe comunicación entre integrantes de la pareja.

Si denotamos la dotación por e y la transferencia por t , los pagos son

$$x_A = e - t, \quad x_B = t, \quad 0 \leq t \leq e.$$

Fundamento teórico

La predicción $t = 0$ no se desprende de la racionalidad por sí sola. Requiere además suponer que A valora exclusivamente su propio pago monetario. Una persona puede escoger consistentemente y, al mismo tiempo, valorar el pago ajeno, la igualdad, la eficiencia o el cumplimiento de una norma.

3.2 Pantallas comunes

3.2.1 Portada y normas

La primera pantalla interna presenta el propósito del laboratorio, las normas de conducta y una confirmación obligatoria. El profesor debe permitir que cada estudiante lea el texto sin convertirlo en una indicación sobre cuánto transferir.



Te damos la bienvenida al BEER Lab

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

Durante esta sesión tomarás decisiones de manera individual. No existen respuestas “buenas” o “malas”: lo importante es que leas cuidadosamente las instrucciones y respondas según tu propio criterio. Los resultados de la clase se presentarán de manera agregada y se utilizarán para la discusión y el aprendizaje.

Normas del laboratorio

Para que la actividad funcione correctamente:

- Mantén silencio durante toda la sesión.
- No converses ni te comuniques con otros participantes.
- No observes las pantallas ni las decisiones de otras personas.
- Guarda tu teléfono y evita utilizar materiales ajenos a la actividad.
- Lee cuidadosamente cada pantalla antes de continuar.

Figura 3.1: Portada del BEER Lab y normas que acepta cada participante.

3.2.2 Instrucciones

Las instrucciones describen el mecanismo usando las expresiones **participante A** y **participante B**. Evitan etiquetas valorativas como “egoísta”, “generoso” o “donación”, que podrían sugerir una conducta esperada.

El recuadro de recursos indica la dotación efectiva de la sesión dentro del cuerpo de las instrucciones, además del encabezado. En el juego básico, A comienza cada ronda con 100 ECU y B con 0 ECU; las tarjetas de ambos roles repiten estos saldos. Si el docente cambia la dotación, la pantalla muestra esa cantidad y los ejemplos se ajustan. En la modalidad de tomar, la dotación inicial corresponde a B; en el castigo de terceros, la cuenta de C es adicional y no forma parte del fondo que reparte A.

ECU significa *Experimental Currency Units*, o unidades de moneda experimental: es una unidad de cuenta, no una moneda nacional. El docente debe explicar si la sesión tiene pagos reales y, en ese caso, qué decisiones se pagan y cuál es la tasa de conversión. La configuración docente habitual de este juego no convierte ECU en dinero real.




Juego del dictador

Versión básica

Una ronda · 100 ECU

BEER Lab · Tecnológico de Monterrey

Recursos y unidad de cuenta

Dotación que distribuye A en esta ronda: 100 ECU. A comienza con 100 ECU y B con 0 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.

En este juego, A decide cómo distribuir una dotación entre sí mismo y B.

Participante A

Dotación inicial: 100 ECU.

Decide cuántos ECU asignar.

Participante B

Dotación inicial: 0 ECU.

Recibe la cantidad determinada por A y no puede rechazarla.

Emparejamiento: Una pareja aleatoria.

Los ECU no tienen valor monetario en esta versión.

Continuar

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 3.2: Instrucciones actuales de la edición básica: recursos iniciales, reglas de decisión y unidades experimentales.

3.2.3 Comprensión

Antes de continuar, los estudiantes calculan los resultados de A y B en un ejemplo y verifican el número de rondas y el mecanismo de emparejamiento. Si una respuesta es incorrecta, la devolución aparece junto a esa pregunta: identifica la respuesta enviada, la respuesta correcta y la regla o

cálculo que explica el resultado. Los campos ya respondidos se conservan; el estudiante corrige únicamente lo necesario y vuelve a continuar.

Ejemplo de devolución de comprensión

Con una dotación de 100 ECU y un envío de 30 ECU a B, A conserva $100 - 30 = 70$ ECU y B recibe 30 ECU. Si el estudiante escribe 0 para A y 30 para B, el sistema explica el resultado de A y mantiene la respuesta de B y las opciones de rondas y emparejamiento. Esta comprobación enseña las reglas; no sugiere cuánto debería transferir A al jugar.



Revisa las preguntas señaladas. Cada una muestra tu respuesta y la explicación; las demás respuestas se conservan.

Comprueba las reglas

Versión básica

100 ECU

Responde correctamente antes de continuar.

Recursos y unidad de cuenta

Dotación que distribuye A en esta ronda: 100 ECU. A comienza con 100 ECU y B con 0 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.

A asigna 30 ECU a B.

¿Con cuántos ECU termina A en el ejemplo?

71.0

Figura 3.3: Comprobación actual con una respuesta incorrecta, su explicación específica y las demás respuestas conservadas. Continuación 1/2.

3.2.4 Asignación de roles

El sistema informa individualmente la función asignada. En las versiones repetidas, los roles permanecen fijos durante las diez rondas.

3.2.5 Decisión y espera

A ingresa una cantidad sin valor preseleccionado. La interfaz calcula cuánto conserva A y cuánto recibe B. Mientras tanto, B observa una pantalla de espera que no muestra la decisión ni el tiempo exacto de respuesta de A.

3.2.6 Resultado y cierre

Después de la confirmación, ambos observan la asignación de la ronda. Al terminar, cada participante recibe un resumen de sus propios resultados.

Tu respuesta: 71. La respuesta correcta es 70. A conserva su dotación menos el costo de los envíos: $100 - 30 = 70$ ECU.

¿Con cuántos ECU termina B en el ejemplo?

30.0

¿Cuántas rondas tiene esta sesión?

☒ 1 ronda

☐ 10 rondas

¿Cómo se forman las parejas o grupos?

☒ La interacción ocurre una sola vez.

☐ La misma pareja o grupo continúa.

☐ La pareja o el grupo cambia en cada ronda.

Continuar

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 3.4: Comprobación actual con una respuesta incorrecta, su explicación específica y las demás respuestas conservadas. Continuación 2/2.

Tu función en esta sesión

El rol se mantendrá durante todas las rondas.

Una ronda

100 ECU

Participarás como

A

En cada ronda decidirás cuántos ECU transferir a B.

Siguiente

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 3.5: Pantallas de asignación de funciones. Rol A: toma la decisión.

Tu función en esta sesión

El rol se mantendrá durante todas las rondas.

Una ronda

100 ECU

Participarás como

B

En cada ronda recibirás la cantidad que A decida transferir.

Siguiente

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 3.6: Rol B: recibe la transferencia.

¿Cuántos ECU deseas transferir?

Participante A · Ronda 1 de 1

Una ronda

Una pareja aleatoria

Escribe un número entero entre 0 y 100. No hay una cantidad seleccionada inicialmente.

¿Cuántos ECU deseas transferir a B?

A conserva

—

ECU

B recibe

—

ECU

Confirmar decisión

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 3.7: Pantallas simultáneas durante la decisión. Decisión del participante A.

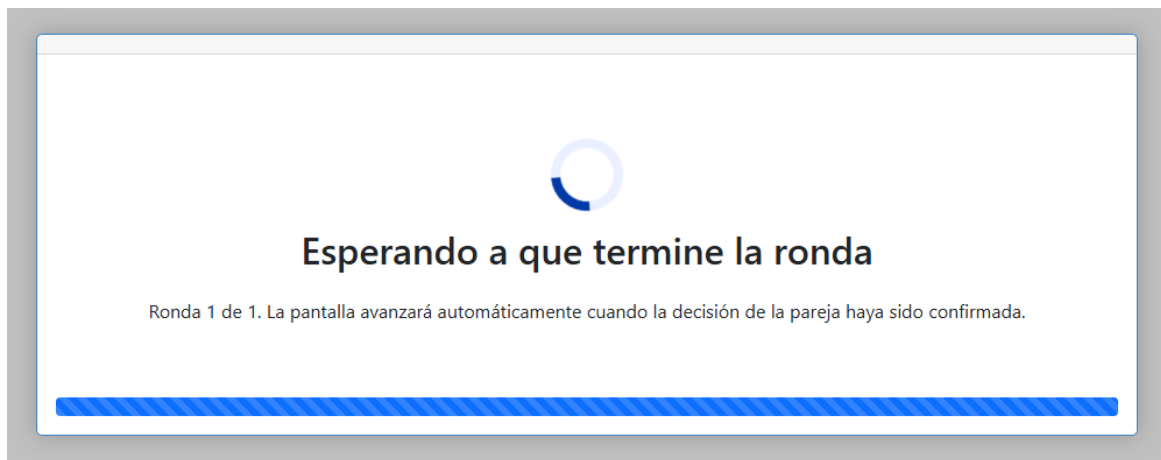


Figura 3.8: Espera del participante B.

Resultado de la ronda 1

Participante A

Una ronda
Una pareja aleatoria

A conserva

60

ECU

B recibe

40

ECU

Tu resultado en esta ronda

60 ECU

Esta fue la última ronda.

Siguiente

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 3.9: Resultados individuales de la ronda. Resultado observado por A.

Resultado de la ronda 1

Participante B

Una ronda
Una pareja aleatoria

A conserva

60

ECU

B recibe

40

ECU

Tu resultado en esta ronda

40 ECU

Esta fue la última ronda.

Siguiente

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 3.10: Resultado observado por B.

Resumen de tu participación

La actividad terminó.

Una ronda
Participante A

Resultado acumulado

60 ECU

Espera las indicaciones del profesor para la discusión colectiva.

Sesión completada

No necesitas realizar ninguna acción adicional.

Permanece en esta pantalla mientras el profesor presenta los resultados agregados de la clase.

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 3.11: Resumen individual al finalizar la sesión.

3.3 Panel docente

Mientras existan decisiones pendientes, el reporte muestra el estado de la sesión y mantiene ocultas las asignaciones. Cuando todas las parejas terminan, el profesor puede revelar los resultados.

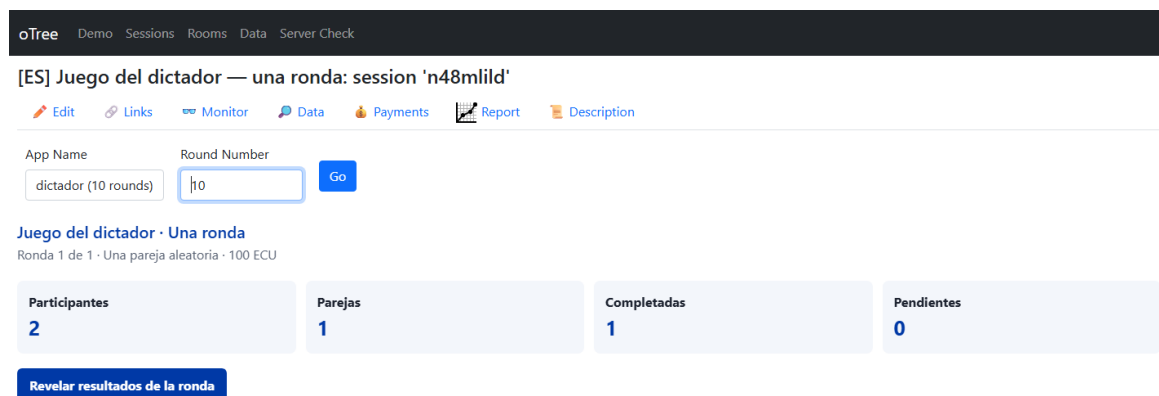


Figura 3.12: Reporte docente antes y después de revelar resultados. Resultados todavía ocultos.

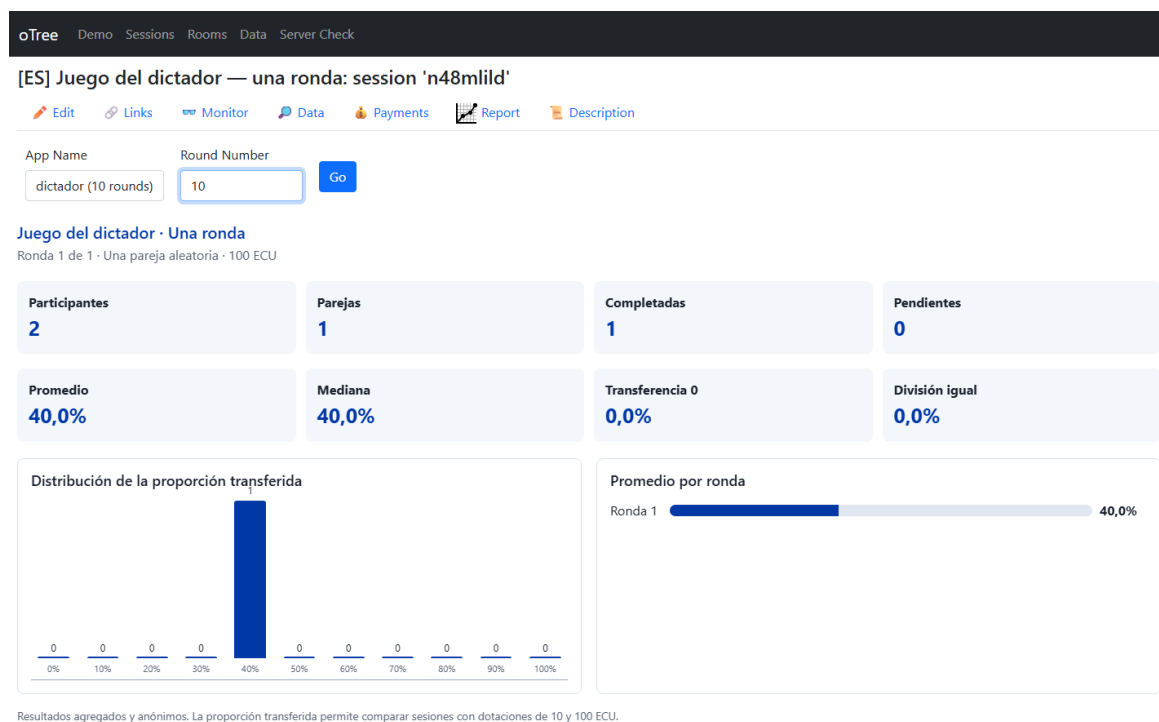


Figura 3.13: Resultados agregados revelados.

El panel básico presenta participantes, parejas completas y pendientes. Después de revelar, muestra promedio, mediana, proporción de transferencias iguales a cero, proporción de divisiones iguales, histograma y promedio por ronda.

Fundamentos teóricos y evidencia

4.1 Interés propio material

El modelo de referencia supone

$$U_A(x_A, x_B) = x_A.$$

Como $x_A = e - t$, cualquier transferencia positiva reduce el pago de A. La elección óptima es $t^* = 0$. La predicción permanece igual en una interacción de una sola ronda y en diez rondas finitas si B continúa siendo un participante pasivo y no existen consecuencias futuras para A.

Este resultado proporciona una referencia clara, pero no una definición de racionalidad. La maximización coherente de una función que incluya el bienestar ajeno también constituye una conducta racional.

4.2 Altruismo y satisfacción por dar

Una representación sencilla del altruismo es

$$U_A = x_A + \alpha x_B, \quad \alpha \geq 0.$$

En el juego básico, una unidad transferida cuesta una unidad a A y produce una unidad para B. Si $\alpha < 1$, este modelo lineal predice cero; si $\alpha > 1$, predice transferir todo. Funciones cóncavas o heterogeneidad en α permiten decisiones interiores.

La idea de *warm glow* agrega utilidad derivada del acto de dar, no solo del resultado de B ([Andreoni, 1990](#)). Esta distinción es especialmente útil cuando cambia la productividad de una transferencia: una persona motivada por consecuencias puede responder al beneficio que recibe B, mientras que una persona motivada principalmente por el acto de dar puede responder de otra manera.

4.3 Aversión a la desigualdad

El modelo de [Fehr y Schmidt \(1999\)](#) puede escribirse, para dos personas, como

$$U_A = x_A - \alpha_A \max\{x_B - x_A, 0\} - \beta_A \max\{x_A - x_B, 0\},$$

donde α_A mide el rechazo a quedar detrás y β_A el rechazo a quedar delante. En el juego básico, mientras $t \leq e/2$,

$$U_A = e(1 - \beta_A) + t(2\beta_A - 1).$$

Por ello, una versión simple del modelo predice cero cuando $\beta_A < 1/2$ y una división igual cuando $\beta_A > 1/2$. No predice normalmente transferencias superiores a la mitad. El modelo ERC de [Bolton y Ockenfels \(2000\)](#) también combina pago propio y posición relativa.

4.4 Eficiencia, maximin y bienestar social

Las personas pueden valorar el excedente total o el resultado de quien queda peor. Estas motivaciones se distinguen con variantes donde el costo para A y el beneficio para B no coinciden. Si

$$x_A = e - ct, \quad x_B = mt,$$

el excedente total es $e + (m - c)t$. Cuando $m > c$, transferir aumenta la eficiencia. Un agente exclusivamente interesado en su pago sigue eligiendo cero si $c > 0$; un agente utilitarista puede transferir más; un agente preocupado por igualdad puede detenerse cerca del punto de igualdad. Los diseños de [Andreoni y Miller \(2002\)](#), [Engelmann y Strobel \(2004\)](#) y [Fisman et al. \(2007\)](#) muestran la utilidad de variar el precio de dar y los conjuntos presupuestarios.

4.5 Normas sociales y contexto

Las normas sociales describen conductas que un grupo considera apropiadas. Una misma consecuencia monetaria puede adquirir significados distintos si se presenta como dar, tomar, conservar recursos propios o repartir recursos producidos conjuntamente. [Krupka y Weber \(2013\)](#) muestran que las evaluaciones de adecuación social ayudan a explicar cambios entre variantes del juego que los modelos basados únicamente en pagos no capturan.

Conviene distinguir:

- **expectativas empíricas:** lo que una persona cree que otros harán;
- **expectativas normativas:** lo que cree que otros consideran correcto; y
- **preferencias sociales:** el valor que asigna directamente a distintos resultados.

4.6 Derechos, mérito y propiedad

La dotación estándar aparece como un recurso entregado por el experimento. Cuando A o B la gana mediante esfuerzo, surge una noción de derecho. Los experimentos de [Hoffman et al. \(1994\)](#), [Cherry et al. \(2002\)](#), [Oxoby y Spraggon \(2008\)](#) y [Cappelen et al. \(2007\)](#) muestran que el origen de los recursos modifica las asignaciones y permite distinguir igualitarismo estricto, igualdad sensible a responsabilidad y criterios libertarios.

4.7 Imagen social, anonimato y distancia social

La observabilidad puede introducir utilidad de imagen: la persona valora ser percibida como justa. [Andreoni y Bernheim \(2009\)](#) desarrollan y prueban esta explicación para la concentración en divisiones 50–50. La reducción de distancia social también puede aumentar la transferencia cuando el receptor deja de ser un desconocido abstracto ([Bohnet y Frey, 1999](#); [Charness y Gneezy, 2008](#)).

La imagen social no debe confundirse con altruismo. Una decisión puede cambiar al ser observada aunque los pagos permanezcan iguales. Del mismo modo, información mínima sobre el receptor puede modificar la respuesta afectiva o la identificación sin alterar los incentivos monetarios.

4.8 Castigo de terceros y aplicación de normas

En la variante de tres personas, C puede pagar para reducir el pago de A después de observar la transferencia. El interés propio material predice que C no castiga, porque no recibe beneficio monetario. El castigo positivo, especialmente cuando aumenta ante transferencias bajas, es compatible con la aplicación costosa de normas y la reciprocidad fuerte. [Fehr y Fischbacher \(2004\)](#) documentan este patrón en juegos distributivos y de cooperación.

4.9 Qué muestra la evidencia básica

Los primeros experimentos compararon ultimátum y dictador para separar el temor al rechazo de la preocupación distributiva ([Forsythe et al., 1994](#)). Las transferencias del dictador suelen ser positivas, pero la distribución es heterogénea: aparecen concentraciones en cero y en la división igual, además de decisiones intermedias. La metarrevisión de [Engel \(2011\)](#) muestra que el diseño, el anonimato, el conjunto de acciones, el tipo de receptor y otros elementos del protocolo cambian sistemáticamente los resultados.

Atención

Una transferencia positiva no identifica por sí sola altruismo. Puede reflejar aversión a la desigualdad, normas, imagen social, demanda experimental o una combinación de motivos. La comparación entre variantes ayuda a discriminar explicaciones, pero una sesión de clase ofrece evidencia descriptiva, no una prueba definitiva.

Implementación del juego básico

5.1 Configuraciones

Configuración	Emparejamiento	Participantes
dictador_1_ronda	Una pareja aleatoria, una ronda	Número par
dictador_10_pareja_fija	Misma pareja durante diez rondas	Número par
dictador_10_parejas_aleatorias	Nueva pareja por ronda; evita repeticiones cuando es posible	Número par; idealmente 20

5.2 Antes de la sesión

1. Defina el objetivo de aprendizaje. Para una introducción, utilice una ronda. Para estudiar dinámica, seleccione una versión de diez rondas.
2. Confirme un número par de participantes. Prepare un acceso de respaldo si existe riesgo de una ausencia.
3. Cree la sesión desde **Rooms** y verifique la configuración.
4. Abra **Monitor** y **Report**.
5. Mantenga oculto el reporte hasta que todos terminen.
6. Proyecte la dirección de la sala o su código QR.

5.3 Guion de introducción

Lo que verá el participante

“Participarán en una actividad sobre decisiones económicas. Lean cuidadosamente cada pantalla. No conversen con otras personas ni miren sus monitores. Si tienen un problema técnico, levanten la mano. Sus decisiones se analizarán de forma agregada y no se presentarán con nombres. Comiencen únicamente cuando se les indique.”

El profesor no debe anticipar la predicción de transferencia cero ni emplear lenguaje moral antes de registrar las decisiones. Esa información se reserva para el feedback.

5.4 Durante el juego

1. Confirme en **Monitor** que todos avanzaron desde la portada.
2. Espere a que completen la prueba de comprensión.
3. Verifique que la mitad de la clase actúe como A y la otra mitad como B.
4. No comente la duración de decisiones individuales.
5. En versiones repetidas, observe el avance por ronda sin revelar promedios.
6. Cuando todas las parejas terminen, abra **Report** y pulse **Revelar resultados**.

5.5 Feedback del juego básico

Guion para el feedback

1. Pregunte: “Si A valorara únicamente sus propios ECU, ¿qué elegiría?”
2. Derive $t^* = 0$ usando $x_A = 100 - t$.
3. Muestre el histograma y solicite una descripción antes de mostrar interpretaciones.
4. Identifique cero, 50 y las decisiones intermedias.
5. Compare promedio, mediana y moda. Explique por qué no son equivalentes.
6. Introduzca altruismo, aversión a la desigualdad, normas y heterogeneidad.
7. Pregunte qué cambio de diseño permitiría distinguir mejor estas explicaciones.

5.6 Versiones repetidas

En ambas versiones de diez rondas, los roles son fijos. B continúa sin poder recompensar ni castigar, de modo que no existe la reciprocidad estratégica habitual de un dilema del prisionero repetido. Los cambios pueden reflejar experiencia, aprendizaje sobre la tarea, consistencia, adaptación, familiaridad, ingreso acumulado o licencias morales.

La comparación entre pareja fija y parejas aleatorias permite preguntar si la continuidad de la relación modifica el patrón, aun cuando la contraparte sea anónima y pasiva. Si el número de posibles parejas es inferior al número de rondas, el algoritmo deberá repetir algunas contrapartes y el panel mostrará una advertencia.

Guion para el feedback

Compare la primera y la última ronda, pero muestre también toda la trayectoria. Pregunte si el cambio ocurre gradualmente, si se concentra en ciertos tipos de participantes y si promedio y distribución cuentan la misma historia. Las rondas de una misma persona no son observaciones independientes.

Variantes del juego del dictador

6.1 Mapa de variantes

Variante	Cambio	Pregunta pedagógica
Una ronda	Decisión única	¿Existen transferencias sin amenaza de rechazo?
Diez rondas, pareja fija	Repetición con la misma contraparte	¿Cómo evolucionan las decisiones con experiencia y continuidad?
Diez rondas, parejas aleatorias	Nueva contraparte	¿El patrón temporal depende de una relación persistente?
Tomar en lugar de dar	A puede apropiarse de recursos de B	¿Importan el marco y el conjunto de acciones?
Dotación ganada	La dotación se obtiene mediante una tarea	¿Cómo cambian los criterios de mérito y propiedad?
Castigo de terceros	C puede castigar a A pagando un costo	¿Las personas pagan por hacer cumplir normas?
Información social	Se muestra la distribución anterior	¿Las expectativas sobre otros cambian la conducta?
Identidad del receptor	A recibe información sobre B	¿Importa la distancia social?
Dar eficiente	Cada ECU transferido genera 2 para B	¿Se valora el excedente total?
Costo reducido	Dar 1 a B cuesta 0.5 a A	¿Cómo responde la transferencia a su precio?
Dos receptores	A distribuye entre B y C	¿Cómo se combinan igualdad, maximin y eficiencia?
Decisiones observables	La elección se muestra por pareja anónima	¿Importa la imagen social?

6.2 Tomar en lugar de dar

Configuración: dictador_extendido_tomar. Grupos de dos; una ronda.

Este tratamiento invierte el marco de la decisión. B comienza con la dotación completa y A con cero; A decide cuántos recursos tomar de B. La cantidad introducida es lo que A toma y conserva, no lo que entrega a B. La pantalla de B indica su dotación inicial y explica que conservará lo que A no tome. No dar y quitar pueden tener significados normativos distintos, aunque el presupuesto total sea el mismo.

Para el docente

Con una dotación de 100 ECU, tomar 30 deja a A con 30 y a B con 70. La vista previa debe mostrar esos mismos resultados antes de confirmar. Tomar cero deja toda la dotación a B; tomar 100 deja a B sin recursos. Para una dotación general E y una cantidad tomada x , los pagos son $\pi_A = x$ y $\pi_B = E - x$. En el juego de dar, introducir 30 produce el reparto opuesto: A conserva 70 y B recibe 30. Compruebe siempre el significado de la cantidad introducida antes de comparar distribuciones.

¿Cuántos ECU deseas tomar?

Participante A · Ronda 1 de 1

Tomar en lugar de dar

Una pareja aleatoria

Escribe números enteros. No hay una decisión seleccionada inicialmente.

ECU que A toma de B

A termina con

30

ECU

B termina con

70

ECU

Confirmar decisión

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

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 6.1: Decisión en la modalidad de tomar: A toma 30 de los 100 ECU iniciales de B; la vista previa muestra $A = 30$ y $B = 70$.

Fundamento teórico

El interés propio predice escoger la acción que maximiza el pago de A, incluida la toma máxima. Una teoría estable basada exclusivamente en resultados compara asignaciones finales. Las teorías de normas, derechos de propiedad y encuadre predicen que describir y ampliar el conjunto de acciones puede cambiar la elección incluso cuando ciertas asignaciones finales coinciden.

List (2007) y Bardsley (2008) encuentran que la generosidad disminuye marcadamente cuando el conjunto de acciones incluye tomar. Estos resultados advierten que una transferencia positiva en el juego estándar puede depender parcialmente de cómo el experimento define la acción apropiada o el punto de referencia.

Guion para el feedback

Compare la distribución con la línea de base, distinguiendo tomar cero de tomar una cantidad positiva. Esta modalidad permite tomar entre cero y la dotación de B; no ofrece la opción de dar recursos propios. Para comparar resultados monetarios, una transferencia de y en el juego básico equivale a tomar $E - y$ en esta modalidad. Un promedio tomado alto significa

que A conserva más, no que B recibe más. Distinga este cambio de marco de los diseños de la literatura que amplían una misma decisión para permitir tanto dar como tomar.

Lecturas esenciales: List (2007); Bardsley (2008). **Para profundizar:** Krupka y Weber (2013); Engel (2011).

6.3 Dotación ganada

Configuración: dictador_extendido_dotacion_ganada. Grupos de dos; una ronda.

Antes de distribuir, A obtiene la dotación mediante una tarea. La modificación introduce merecimiento y propiedad. El profesor debe describir claramente quién realizó la tarea y evitar presentar una interpretación normativa antes de la decisión.

Fundamento teórico

El interés propio continúa prediciendo transferencia cero. El igualitarismo estricto conserva la división igual. Los criterios libertarios o sensibles a responsabilidad permiten que quien produjo los recursos conserve una fracción mayor. Si B fuera quien hubiera ganado la dotación, esos mismos criterios podrían justificar transferencias mayores hacia B.

La evidencia muestra que los derechos percibidos importan. Ganar el rol o la dotación puede aumentar decisiones favorables al propio participante (Hoffman et al., 1994; Cherry et al., 2002). Cuando cambia quién produjo los recursos, las asignaciones pueden desplazarse de forma considerable (Oxoby y Spraggon, 2008). Los diseños con producción también revelan pluralidad de ideales de justicia (Cappelen et al., 2007).

Guion para el feedback

Compare la dotación “caída del cielo” con la dotación ganada. Pregunte qué distribución considera justa cada teoría y si el esfuerzo cambia la propiedad moral de los recursos. Distinga esfuerzo, productividad y suerte.

6.4 Castigo altruista de terceros

Configuración: dictador_extendido_castigo_terceros. Grupos de tres; una ronda.

A distribuye 100 ECU entre A y B. C recibe 50 ECU y, después de observar la transferencia, puede comprar puntos de castigo. Cada ECU gastado por C reduce el resultado de A en 3 ECU. El máximo impide resultados negativos.

Fundamento teórico

Un C interesado únicamente en su pago elige castigo cero. La aplicación de normas y la reciprocidad fuerte permiten castigo positivo, creciente con la severidad percibida de la violación. Para A, anticipar castigo puede aumentar la transferencia si la sanción esperada supera el beneficio de conservar recursos.

Fehr y Fischbacher (2004) muestran que muchos terceros castigan violaciones distributivas aunque no hayan sido perjudicados y aunque castigar sea costoso. El tratamiento permite separar la disposición de A a compartir de la disposición de C a hacer cumplir una norma.

Para el docente

El número de participantes debe ser múltiplo de tres. El reporte presenta por separado transferencias, gasto en castigo, proporción de terceros que castigan y relación entre transferencia y castigo.

Guion para el feedback

Muestre primero las transferencias y después el castigo. Pregunte cuál parece ser el umbral de una violación y si C castiga para ayudar a B, reducir desigualdad, expresar desaprobación o disuadir a A.

6.5 Información social

Configuración: `dictador_extendido_informacion_social`. Grupos de dos; diez rondas con pareja fija.

Desde la segunda ronda, los participantes observan un histograma anónimo de las decisiones de la ronda anterior. La información no identifica personas ni prescribe una transferencia.

Fundamento teórico

Si las preferencias dependen únicamente de pagos, la información irrelevante sobre otros no cambia la decisión. Las teorías de influencia social y normas predicen adaptación hacia lo observado. Una distribución puede modificar expectativas empíricas aun si las expectativas normativas permanecen iguales.

Cason y Mui (1998) muestran que observar una decisión relevante puede limitar movimientos hacia elecciones más egoístas. Bicchieri y Xiao (2009) destacan el papel de las expectativas empíricas, y Krupka y Weber (2013) conectan normas percibidas y variación entre juegos del dictador.

Guion para el feedback

Compare la primera ronda, tomada sin información, con las siguientes. Busque convergencia, polarización o persistencia. Pregunte si los estudiantes interpretaron el histograma como descripción, recomendación o ambas cosas.

6.6 Identidad del receptor

Configuración: `dictador_extendido_identidad_receptor`. Grupos de dos; una ronda.

A recibe una descripción mínima de B, por ejemplo que es otro estudiante del Tecnológico de Monterrey. La información reduce la abstracción sin revelar nombres ni permitir identificación individual.

Fundamento teórico

Los pagos no cambian, por lo que el interés propio y las preferencias que dependen solo de resultados predicen la misma decisión. Modelos de identidad, distancia social y empatía permiten una transferencia mayor cuando B se percibe como una persona concreta o integrante de un grupo cercano.

La identificación y la reducción de distancia social suelen aumentar asignaciones en el juego del dictador (Bohnet y Frey, 1999; Charness y Gneezy, 2008). El efecto no implica necesariamente altruismo general: puede ser específico al grupo o a la información presentada.

Guion para el feedback

Pregunte qué información fue relevante y si una identidad común cambia la obligación percibida. Discuta la diferencia entre generosidad universal y favoritismo hacia grupos cercanos.

6.7 Dar eficiente

Configuración: dictador_extendido_dar_eficiente. Grupos de dos; una ronda.

Cada ECU que A sacrifica produce 2 ECU para B. Los pagos son

$$x_A = 100 - t, \quad x_B = 2t.$$

Transferir aumenta el excedente total. La igualdad se alcanza cuando $100 - t = 2t$, es decir, cerca de $t = 33.3$.

Fundamento teórico

El interés propio predice cero. Una preferencia utilitarista favorece transferencias altas porque cada unidad sacrificada crea dos. La aversión a la desigualdad puede favorecer la transferencia que iguala pagos. El maximin puede concentrarse en elevar el pago menor hasta la igualdad.

Las variaciones del precio y productividad de dar revelan heterogeneidad entre preferencias egoístas, igualitarias y orientadas al excedente (Andreoni y Miller, 2002; Engelmann y Strobel, 2004; Fisman et al., 2007).

Guion para el feedback

Marque en el gráfico tres referencias: transferencia cero, igualdad aproximada y máxima eficiencia. Pregunte cuál de ellas describe mejor las decisiones y por qué igualdad y eficiencia ya no coinciden.

6.8 Costo reducido de dar

Configuración: dictador_extendido_costo_reducido. Grupos de dos; una ronda.

Asignar 1 ECU a B cuesta 0.5 ECU a A:

$$x_A = 100 - 0.5t, \quad x_B = t.$$

El precio de aumentar el pago de B cae respecto de la línea de base.

Fundamento teórico

El interés propio continúa prediciendo cero porque cualquier transferencia tiene costo positivo. El altruismo consecuencialista predice, en general, más transferencia cuando ayudar es más barato. Las preferencias de igualdad y eficiencia señalan puntos distintos, lo que permite

compararlas.

Los experimentos de demanda de generosidad muestran que muchas decisiones responden al precio, aunque con heterogeneidad considerable (Andreoni y Miller, 2002; Fisman et al., 2007).

Guion para el feedback

Compare cantidades y proporciones con la línea de base. Pregunte si dar más cuando es barato implica mayor preocupación por B o simplemente una respuesta normal a precios.

6.9 Dos receptores

Configuración: dictador_extendido_dos_receptores. Grupos de tres; una ronda.

A distribuye una dotación entre sí mismo, B y C. La variante permite estudiar no solo cuánto entrega A, sino cómo divide lo entregado entre dos personas pasivas. Debe introducir explícitamente una cantidad para B y otra para C, incluido cero cuando corresponda. La vista previa muestra los tres pagos y permite confirmar únicamente si ambas cantidades son válidas y su suma no supera la dotación. Con 100 ECU, asignar 20 a B y 30 a C deja 50 para A.

¿Cómo deseas distribuir los ECU?

Participante A · Ronda 1 de 1

Dos receptores

Un grupo aleatorio de tres personas

Escribe números enteros. No hay una decisión seleccionada inicialmente.

ECU asignados por A a B

ECU asignados por A a C

A termina con

50

ECU

B termina con

20

ECU

C termina con

30

ECU

Confirmar decisión

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

Con tecnología de [oTree](#)

Figura 6.2: Decisión con dos receptores: 20 ECU para B y 30 para C dejan 50 para A. Ambas cantidades forman parte de la misma restricción presupuestaria.

Fundamento teórico

El interés propio predice conservar todo. El igualitarismo favorece pagos similares para los tres. El maximin busca mejorar a quien recibe menos. Una preferencia por el bienestar total requiere conocer si las transferencias tienen la misma productividad. El modelo ERC cambia porque la posición relativa de A se evalúa dentro de un grupo.

Los juegos con varios receptores muestran que dar una cantidad positiva y tratar por igual a los receptores son decisiones distintas ([Bolton et al., 1998](#)). Los conjuntos presupuestarios de tres personas permiten identificar preferencias sobre la distribución entre otros ([Fisman et al., 2007](#)).

Para el docente

El número de participantes debe ser múltiplo de tres. El reporte debe mostrar la cantidad total transferida y, por separado, la división entre B y C.

Guion para el feedback

Analice dos márgenes: cuánto conserva A y cuán simétricamente trata a B y C. Pregunte si la igualdad entre receptores importa aun cuando A mantiene una ventaja.

6.10 Decisiones observables

Configuración: dictador_extendido_decision_publica. Grupos de dos; una ronda.

La clase observa una tabla agregada por parejas anónimas después de completar las decisiones. No se muestran nombres ni códigos que permitan identificar a un estudiante.

Fundamento teórico

Las preferencias basadas únicamente en pagos predicen la misma elección que bajo privacidad. La utilidad de imagen y el cumplimiento público de normas pueden aumentar las transferencias o producir una concentración en la división igual.

La evidencia sobre anonimato muestra que la posibilidad de observación puede reducir decisiones exclusivamente favorables al propio participante ([Hoffman et al., 1994](#)). [Andreoni y Bernheim \(2009\)](#) vinculan los efectos de audiencia con la norma 50–50. Incluso señales sutiles de observación pueden afectar la generosidad, aunque la magnitud y robustez dependen del contexto ([Haley y Fessler, 2005](#)).

Guion para el feedback

Compare la distribución con una sesión privada. Pregunte si los resultados reflejan preocupación por B, temor al juicio social o ambas cosas. Evite pedir que alguien explique públicamente su decisión individual.

Interpretación y feedback en clase

7.1 Cómo leer el histograma

El histograma contiene más información que el promedio. El profesor debe identificar:

- la masa en cero, consistente con interés propio pero también con otros motivos;
- la masa en 50 %, asociada con la división igual;
- decisiones intermedias;
- transferencias superiores a la mitad; y
- dispersión y posibles grupos de conducta.

La mediana describe a la observación central, mientras que la media puede desplazarse por decisiones extremas. La moda identifica el intervalo más frecuente. Ninguna estadística sustituye a la distribución completa.

7.2 Matriz de predicciones

Variante	Interés propio	Desigualdad	Eficiencia	Normas y contexto	Imagen e identidad
Básica	Cero	Cero o igualdad	Depende de ponderación	Transferencia apropiada	Poco papel bajo privacidad
Tomar	Toma máxima	Resultado final relevante	Resultado final relevante	Fuerte efecto del marco	Posible costo moral de tomar
Dotación ganada	Cero	Igualdad si es estricta	Sin cambio mecánico	Derechos de propiedad	Mérito modifica percepción
Castigo de terceros	Cero castigo	Castigo para reducir desigualdad	Puede destruir excedente	Aplicación de normas	Desaprobación observable
Información social	Sin cambio	Sin cambio directo	Sin cambio directo	Convergencia a lo observado	Conformidad

Variante	Interés propio	Desigualdad	Eficiencia	Normas y contexto	Imagen e identidad
Identidad	Sin cambio	Sin cambio si solo importan pagos	Sin cambio	Norma específica al grupo	Menor distancia social
Dar eficiente	Cero	Punto de igualdad	Transferencia alta	Depende de norma	Efecto ambiguo
Costo reducido	Cero	Nuevo punto de igualdad	Transferencia alta	Depende de referencia	Efecto ambiguo
Dos receptores	Cero	Igualdad entre tres	Depende de tecnología	Regla de reparto	Identidad de receptores
Observable	Sin cambio	Sin cambio si preferencias son estables	Sin cambio mecánico	Mayor cumplimiento público	Mayor peso de imagen

7.3 Secuencia recomendada de feedback

1. **Descripción.** Pida a la clase describir la gráfica sin explicar todavía las causas.
2. **Referencia teórica.** Derive la predicción de interés propio.
3. **Comparación.** Identifique coincidencias y desviaciones.
4. **Explicaciones alternativas.** Presente dos o más teorías compatibles.
5. **Tratamiento.** Pregunte qué cambió respecto de la línea de base.
6. **Evidencia publicada.** Compare cualitativamente con los artículos relevantes.
7. **Limitaciones.** Discuta tamaño de muestra, orden, composición y ausencia de asignación aleatoria entre clases.
8. **Aplicación.** Relacione la variante con donaciones, redistribución, organizaciones, normas o diseño institucional.

7.4 Preguntas generales

- ¿Qué supuestos adicionales a la racionalidad producen la predicción de transferencia cero?
- ¿Qué decisiones son compatibles con aversión a la desigualdad?
- ¿Cómo distinguir altruismo de imagen social?
- ¿Por qué el promedio puede ocultar comportamientos diferentes?
- ¿Qué variante ayuda mejor a identificar preferencias por eficiencia?
- ¿Cambiar el marco revela preferencias distintas o cambia la norma aplicable?
- ¿Qué comparación sería necesaria para formular una conclusión causal?

Datos, límites y solución de problemas

8.1 Interpretación responsable

Una sesión de clase es principalmente una demostración pedagógica. Sus resultados pueden compararse con predicciones y patrones publicados, pero no deben presentarse como una estimación precisa de una población.

- Las decisiones de rondas repetidas pertenecen a las mismas personas y no son independientes.
- Comparar dos cursos puede confundir el tratamiento con diferencias entre grupos.
- El orden de variantes puede producir aprendizaje, anclaje o demanda experimental.
- El contexto del salón puede reducir anonimato percibido.
- Las elecciones no permiten etiquetar rasgos permanentes de estudiantes concretos.

8.2 Datos y privacidad

La plataforma conserva códigos anónimos, configuración, ronda, pareja, rol, dotación, transferencia, proporción transferida, pagos, intentos de comprensión y estado de avance. No solicita nombres, correos, matrículas ni preguntas demográficas en esta versión.

Descargar los datos de la sesión

1. Abra la sesión que desea analizar y seleccione la pestaña **Data**. Compruebe su código y configuración antes de descargar.
2. En **Descargar los datos de esta sesión**, seleccione **CSV** o **Excel CSV**. Estos botones incluyen solamente la sesión abierta y todas sus rondas registradas, incluida la modalidad de diez rondas.
3. Para obtener el formato por rondas del dictador, utilice la exportación personalizada del juego y filtre por el código de sesión si ha descargado varias sesiones de esa familia.

El archivo estándar es ancho: contiene una fila por participante y las rondas aparecen en columnas. Una sesión de cuatro personas y diez rondas contiene cuatro filas de participantes, no cuarenta. En el archivo personalizado por rondas, la misma sesión contiene cuarenta registros: uno por persona y ronda. Ambos formatos incluyen a A y B; filtrar el rol A permite analizar transferencias sin contarlas dos veces. Las respuestas todavía no registradas quedan vacías, mientras que otros campos pueden contener valores iniciales. Un campo vacío no equivale a una transferencia de cero.

La exportación debe guardarse con un nombre que identifique fecha, curso y variante sin incluir datos personales, por ejemplo:

2026-09-19_economia-conductual_dictador-1-ronda.csv

8.3 Problemas frecuentes

Situación	Acción recomendada
“Por favor espere”	Compruebe en Monitor si falta la contraparte o si el grupo todavía no llega a la misma página. No recargue repetidamente.
Participante inexistente	El enlace pertenece a una base reiniciada o sesión anterior. Regrese a la sala y genere un acceso vigente.
Número incompatible	Al crear la sesión, use grupos completos: múltiplos de 2 en el juego básico y de 3 cuando hay un tercer participante. El formulario indica el requisito efectivo del tratamiento.
Variante de tres personas incompleta	El número debe ser múltiplo de tres. Ajuste antes de crear la sesión.
Página “No more pages left”	Verifique que la configuración incluya la pantalla de resumen y que el participante haya llegado al cierre. En las versiones actuales, el resumen debe aparecer antes de finalizar.
Resultados ocultos	Espere a que todas las parejas terminen. El botón se habilita al completar la ronda.
Estudiante desconectado	Revise Monitor, conserve el código anónimo y reabra el enlace correspondiente si la sesión continúa activa.
Gráfica vacía	Confirme que se revelaron resultados y que existen decisiones completas en la ronda seleccionada.

8.4 Cierre

1. Confirme que todos llegaron al resumen.
2. Exporte los datos si serán utilizados posteriormente.
3. Guarde únicamente resultados anónimos.
4. Registre variante, número de participantes y cualquier incidencia.
5. Cierre o archive la sesión según el procedimiento del laboratorio.
6. No reutilice enlaces individuales de una sesión anterior.

Configuraciones disponibles

Nombre en oTree	Descripción
dictador_1_ronda	Juego básico, una ronda.
dictador_10_pareja_fija	Diez rondas, misma pareja.
dictador_10_parejas_aleatorias	Diez rondas, parejas aleatorias.
dictador_extendido_1_ronda	Línea de base dentro de la aplicación extendida.
dictador_extendido_10_pareja_fija	Línea de base extendida, diez rondas, pareja fija.
dictador_extendido_10_parejas_aleatorias	Línea de base extendida, parejas aleatorias.
dictador_extendido_tomar	Tomar en lugar de dar.
dictador_extendido_dotacion_ganada	Dotación ganada mediante tarea.
dictador_extendido_castigo_terceros	Castigo costoso por un tercer participante.
dictador_extendido_informacion_social	Histograma de decisiones anteriores.
dictador_extendido_identidad_receptor	Información sobre la identidad social de B.
dictador_extendido_dar_eficiente	Cada ECU sacrificado produce 2 para B.
dictador_extendido_costo_reducido	Cada ECU asignado cuesta 0.5 a A.
dictador_extendido_dos_receptores	Un decisor y dos receptores.
dictador_extendido_decision_publica	Resultados observables por pareja anónima.

A.1 Glosario

ECU *Experimental Currency Units*; unidad de cuenta dentro del experimento.

Configuración Conjunto de parámetros que define variante, número de rondas, emparejamiento y dotaciones.

Room Sala estable que conecta a los participantes con una sesión activa.

Session Instancia concreta de un juego ejecutada con un grupo de participantes.

Monitor Vista administrativa del avance de participantes y grupos.

Report Panel de resultados agregados preparado para el docente.

Emparejamiento fijo La misma pareja permanece durante todas las rondas.

Emparejamiento aleatorio El sistema reasigna contrapartes entre rondas.

Preferencias sociales Preferencias que incorporan pagos ajenos, desigualdad, eficiencia, intenciones o normas.

Norma social Regla de conducta compartida acerca de lo que resulta apropiado en una situación.

Distancia social Grado de cercanía, identificación o información entre participantes.

Imagen social Valor que una persona asigna a cómo otros interpretan su conducta.

Bibliografía orientada por tema

Tema	Lecturas recomendadas
Juego básico y síntesis	Forsythe et al. (1994); Hoffman et al. (1994); Engel (2011); Camerer (2003).
Desigualdad y preferencias sociales	Fehr y Schmidt (1999); Bolton y Ockenfels (2000); Charness y Rabin (2002).
Precio, eficiencia y demanda	Andreoni y Miller (2002); Engelmann y Strobel (2004); Fisman, Kariv y Markovits (2007).
Marco de tomar	List (2007); Bardsley (2008); Krupka y Weber (2013).
Mérito y propiedad	Hoffman et al. (1994); Cherry et al. (2002); Cappelen et al. (2007); Oxoby y Spraggon (2008).
Castigo de terceros	Fehr y Fischbacher (2004).
Información y normas	Cason y Mui (1998); Bicchieri y Xiao (2009); Krupka y Weber (2013).
Identidad y distancia social	Bohnet y Frey (1999); Charness y Gneezy (2008).
Varios receptores	Bolton, Katok y Zwick (1998); Fisman, Kariv y Markovits (2007).
Anonimato e imagen	Hoffman et al. (1994); Haley y Fessler (2005); Andreoni y Bernheim (2009).
Repetición	Engel (2011); Sass, Timme y Weimann (2017).

Bibliografía

- Andreoni, J. (1990). Impure altruism and donations to public goods: A theory of warm-glow giving. *The Economic Journal*, 100(401), 464–477. <https://doi.org/10.2307/2234133>.
- Andreoni, J., y Bernheim, B. D. (2009). Social image and the 50–50 norm: A theoretical and experimental analysis of audience effects. *Econometrica*, 77(5), 1607–1636. <https://doi.org/10.3982/ECTA7384>.
- Andreoni, J., y Miller, J. (2002). Giving according to GARP: An experimental test of the consistency of preferences for altruism. *Econometrica*, 70(2), 737–753. <https://doi.org/10.1111/1468-0262.00302>.
- Bardsley, N. (2008). Dictator game giving: Altruism or artefact? *Experimental Economics*, 11, 122–133. <https://doi.org/10.1007/s10683-007-9172-2>.
- Bicchieri, C., y Xiao, E. (2009). Do the right thing: But only if others do so. *Journal of Behavioral Decision Making*, 22(2), 191–208.
- Bohnet, I., y Frey, B. S. (1999). Social distance and other-regarding behavior in dictator games: Comment. *American Economic Review*, 89(1), 335–339.
- Bolton, G. E., y Ockenfels, A. (2000). ERC: A theory of equity, reciprocity, and competition. *American Economic Review*, 90(1), 166–193. <https://doi.org/10.1257/aer.90.1.166>.
- Bolton, G. E., Katok, E., y Zwick, R. (1998). Dictator game giving: Rules of fairness versus acts of kindness. *International Journal of Game Theory*, 27(2), 269–299.
- Camerer, C. F. (2003). *Behavioral Game Theory: Experiments in Strategic Interaction*. Princeton University Press.
- Cappelen, A. W., Hole, A. D., Sørensen, E. Ø., y Tungodden, B. (2007). The pluralism of fairness ideals: An experimental approach. *American Economic Review*, 97(3), 818–827. <https://doi.org/10.1257/aer.97.3.818>.
- Cason, T. N., y Mui, V.-L. (1998). Social influence in the sequential dictator game. *Journal of Mathematical Psychology*, 42(2–3), 248–265. <https://doi.org/10.1006/jmps.1998.1213>.
- Charness, G., y Gneezy, U. (2008). What’s in a name? Anonymity and social distance in dictator and ultimatum games. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 68(1), 29–35. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2008.03.001>.
- Charness, G., y Rabin, M. (2002). Understanding social preferences with simple tests. *The Quarterly Journal of Economics*, 117(3), 817–869. <https://doi.org/10.1162/003355302760193904>.
- Cherry, T. L., Frykblom, P., y Shogren, J. F. (2002). Hardnose the dictator. *American Economic Review*, 92(4), 1218–1221. <https://doi.org/10.1257/00028280260344740>.

- Engel, C. (2011). Dictator games: A meta study. *Experimental Economics*, 14(4), 583–610. <https://doi.org/10.1007/s10683-011-9283-7>.
- Engelmann, D., y Strobel, M. (2004). Inequality aversion, efficiency, and maximin preferences in simple distribution experiments. *American Economic Review*, 94(4), 857–869. <https://doi.org/10.1257/0002828042002741>.
- Fehr, E., y Fischbacher, U. (2004). Third-party punishment and social norms. *Evolution and Human Behavior*, 25(2), 63–87. [https://doi.org/10.1016/S1090-5138\(04\)00005-4](https://doi.org/10.1016/S1090-5138(04)00005-4).
- Fehr, E., y Schmidt, K. M. (1999). A theory of fairness, competition, and cooperation. *The Quarterly Journal of Economics*, 114(3), 817–868. <https://doi.org/10.1162/003355399556151>.
- Fisman, R., Kariv, S., y Markovits, D. (2007). Individual preferences for giving. *American Economic Review*, 97(5), 1858–1876. <https://doi.org/10.1257/aer.97.5.1858>.
- Forsythe, R., Horowitz, J. L., Savin, N. E., y Sefton, M. (1994). Fairness in simple bargaining experiments. *Games and Economic Behavior*, 6(3), 347–369. <https://doi.org/10.1006/game.1994.1021>.
- Haley, K. J., y Fessler, D. M. T. (2005). Nobody’s watching? Subtle cues affect generosity in an anonymous economic game. *Evolution and Human Behavior*, 26(3), 245–256. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2005.01.002>.
- Hoffman, E., McCabe, K., Shachat, K., y Smith, V. (1994). Preferences, property rights, and anonymity in bargaining games. *Games and Economic Behavior*, 7(3), 346–380. <https://doi.org/10.1006/game.1994.1056>.
- Krupka, E. L., y Weber, R. A. (2013). Identifying social norms using coordination games: Why does dictator game sharing vary? *Journal of the European Economic Association*, 11(3), 495–524. <https://doi.org/10.1111/jeea.12006>.
- List, J. A. (2007). On the interpretation of giving in dictator games. *Journal of Political Economy*, 115(3), 482–493. <https://doi.org/10.1086/519249>.
- Oxoby, R. J., y Spraggon, J. (2008). Mine and yours: Property rights in dictator games. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 65(3–4), 703–713.
- Sass, M., Timme, F., y Weimann, J. (2017). The dynamics of behavior in modified dictator games. *PLOS ONE*, 12(4), e0176199. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0176199>.