



**VEEDURÍA  
DISTRITAL**

Prevención • Transparencia • Incidencia

**CÁTEDRA DE PAZ CON ENFOQUE DE CULTURA  
CIUDADANA: EVALUACIÓN DESDE LA ECONOMÍA DEL  
COMPORTAMIENTO  
(Vigencia 2019)**

En cumplimiento de los literales a y e, del artículo 8 del Acuerdo 24

**Bogotá, D.C., noviembre de 2019**



Cátedra de Paz con Enfoque de  
Cultura Ciudadana: Evaluación  
desde la Economía del  
Comportamiento (Vigencia 2019)

**Veedor Distrital**  
Jaime Torres–Melo

**Viceveedor Distrital**  
Daniel García Cañón

**Veedor Delegado para la Atención de Quejas y Reclamos**  
Juan Carlos Rodríguez Arana

**Veedora Delegada para la Contratación**  
Tatiana Mendoza Lara

**Veedor Delegado para la Eficiencia Administrativa y Presupuestal**  
Jasson Cruz Villamil

**Veedor Delegado para la Participación y los Programas Especiales**  
Diego Fernando Maldonado Castellanos

**Jefe Oficina Asesora de Planeación**  
Jairo Tirado Martínez

**Jefe Oficina Asesora Jurídica**  
Luz Adriana Cárdenas Corredor

### **Equipo de Trabajo**

Juan Felipe Yepes  
Juan Felipe Ladino  
Oscar Mauricio Pachón  
Santiago Rodríguez

## Tabla de contenido

Introducción .....	5
1. Contexto .....	6
1.1 Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana .....	7
1.2 Antecedentes y Marco Normativo .....	8
2. Estrategia Empírica .....	10
2.1 Estrategia Empírica: Construcción de Variables de Interés .....	10
2.2 Estrategia Empírica: Estimación .....	13
2.3 Implementación del Piloto .....	14
3. Resultados del Piloto .....	15
3.1 Resultados Acción Colectiva (Juego de Bienes Públicos) .....	15
3.2 Resultados Comunicación Intensificada (Variación con Comunicación) .....	17
3.3 Resultados Auto y Mutua Regulación (Variación con Castigo) .....	18
3.4 Cuestionario .....	20
4. Conclusiones y recomendaciones .....	24
4.1 Conclusiones .....	24
4.2 Recomendaciones .....	24
Referencias .....	26
Anexos .....	29

## Lista de tablas

<i>Tabla 1.</i> Participación por variación del juego en IED .....	15
<i>Tabla 2.</i> Resultados regresión - Ronda 1 .....	16
<i>Tabla 3.</i> Resultados regresión - Variación con comunicación (Ronda 2 y 3) .....	18
<i>Tabla 4.</i> Resultados regresión - Variación con castigo (Ronda 2 y 3) .....	20
<i>Tabla 5.</i> Test diferencia de medias .....	22
<i>Tabla 6.</i> Tablas de contingencia entre preguntas 1 y 2 .....	23
<i>Tabla 7.</i> Tablas de contingencia para las preguntas 1 y 3 .....	39
<i>Tabla 8.</i> Tablas de contingencia pregunta 2 y 4 .....	39
<i>Tabla 9.</i> Tablas de contingencia preguntas 7 y 8 .....	39

## Lista de figuras

<i>Figura 1.</i> Promedio aportes ronda 1.....	16
<i>Figura 2.</i> Promedio aportes ronda 2 - variación con comunicación .....	17
<i>Figura 3.</i> Promedio aportes ronda 3 - variación con comunicación .....	18
<i>Figura 4.</i> Promedio aportes ronda 2 - variación con castigo .....	19
<i>Figura 5.</i> Promedio aportes ronda 3 - variación con castigo .....	20
<i>Figura 6.</i> Pregunta 1: En general, ¿Está MAL golpear a otra persona? .....	21
<i>Figura 7.</i> Pregunta 2: En general, ¿Está MAL insultar a otras personas? .....	40
<i>Figura 8.</i> Pregunta 3: En general, ¿Está MAL pelear físicamente con otras personas? .....	40
<i>Figura 9.</i> Pregunta 4: Si estás enojado, ¿Está BIEN insultar a otras personas? .....	41
<i>Figura 10.</i> Pregunta 5: ¿Con qué frecuencia se pueden identificar conflictos en tu entorno (casa, colegio, amigos, otros familiares)? .....	41
<i>Figura 11.</i> Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia las personas resuelven sus conflictos a través de la violencia? .....	42
<i>Figura 12.</i> Pregunta 7: ¿Qué tanto apoyo requiere una persona víctima de un conflicto armado? .....	42
<i>Figura 13.</i> Pregunta 8: ¿Con qué frecuencia se presentan violaciones a los derechos humanos en un conflicto? .....	43

## Introducción

La Veeduría Distrital en cumplimiento de las funciones establecidas en el Decreto Ley 1421 de 1993 y en el Acuerdo 24 del mismo año, presenta una evaluación de la estrategia de Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana liderada por la Secretaría de Educación del Distrito SED, teniendo en cuenta que el Plan Distrital de Desarrollo PDD 2016 - 2020 “Bogotá Mejor para Todos” identificó la necesidad de mejorar el clima escolar en las Instituciones de Educación del Distrito IED, para así reducir las tasas de deserción y fortalecer el proceso formativo de los estudiantes.

En esta investigación, la Veeduría Distrital diseña y aplica una serie de herramientas innovadoras para la evaluación de políticas públicas a través de su Laboratorio de Innovación para la Gestión Pública LABcapital y de su *Portafolio de Instrumentos Innovadores para Evaluar Políticas Públicas* (Veeduría Distrital, 2018), de manera tal que se aporte a:

(...) establecer un modelo de gobierno abierto para la ciudad, el cual consolide una administración pública de calidad, eficaz, eficiente, colaborativa y transparente, que esté orientada a la maximización del valor público, a la promoción de la participación incidente, al logro de los objetivos misionales y el uso intensivo de las TIC (PDD, 2016, p. 467),

que fortalezcan el proceso de control preventivo, entendiendo que el uso de herramientas de evaluación innovadoras en el Distrito responde a que se requieren “medidas innovadoras y creativas que ayuden a mejorar el desempeño de la gestión pública, así como el de las políticas públicas y los programas implementados” (Veeduría Distrital, 2018, p. 10). Adicionalmente, la investigación busca responder al cumplimiento del objetivo de LABcapital de “aportar a la Administración Distrital ideas innovadoras, metodologías, instrumentos y buenas prácticas, que incidan en el ejercicio de la gestión pública, en el ciclo de las políticas públicas y en el control ciudadano” (Veeduría Distrital, 2016, p.10).

En este sentido, la Veeduría Distrital, por medio de LABcapital desarrolló una serie de instrumentos de economía del comportamiento como método innovador de evaluación en el Distrito para la estrategia de Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana. Se realizó un piloto de que permitiera obtener resultados preliminares y descriptivos sobre la estrategia. Tomando en cuenta lo anterior, la investigación se propone estimar los efectos que ha tenido la Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana sobre comportamientos prosociales de los estudiantes de IED. Para este fin, se construyeron aproximaciones a los comportamientos por medio de juegos económicos y experimentales y se aplicaron modelos econométricos para la estimación de los efectos.

Teniendo en cuenta que la aplicación consistió en un piloto, los resultados no podrán ser interpretados como causales y se limitarán a ser descriptivos. Adicionalmente, vale la pena aclarar que se contó con consentimientos informados para la participación de los estudiantes de

las IED que hicieron parte de la aplicación de las herramientas, así como autorización y acompañamientos de las mismas.

Este documento se encuentra estructurado en cuatro capítulos después de la presente introducción. El primero, contextualiza la Cátedra de Paz en Bogotá. El siguiente capítulo presenta el marco metodológico de la evaluación: herramientas aplicadas, descripción de aplicación y estimación. El tercer capítulo analiza los resultados de la aplicación de las herramientas aplicadas. El cuarto capítulo presenta una serie de conclusiones y recomendaciones obtenidas del proceso de evaluación, orientadas a fortalecer la estrategia de Cátedra de Paz en Bogotá.

## **1. Contexto**

La educación juega un papel importante en la construcción de tejido social, así como en la preparación de seres humanos con las capacidades para afrontar de manera adecuada los retos de los diferentes contextos en los que se desarrollan. Dada la coyuntura actual de Colombia, en el marco de un acuerdo de paz y del posconflicto, la educación en temas de paz se vuelve una oportunidad para que la sociedad en su conjunto logre generar cambios positivos.

El presente documento busca plantear y aplicar el piloto de una estrategia de evaluación de políticas para los posibles comportamientos sobre los cuales se esperaría que la Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana tuviera efectos. Específicamente, se aplicarán herramientas de economía del comportamiento, que fueron identificadas como innovadoras ya que permiten recolectar información que no está disponible en un marco de evaluación tradicional (Veeduría Distrital, 2018) y que no son usadas con frecuencia en el marco de evaluación de políticas públicas del Distrito.

Dado que se aplicará un piloto, los resultados no identificarán la situación global de la Cátedra, ni tendrán una interpretación causal del efecto de la estrategia sobre los comportamientos que se buscarán evaluar, sin embargo permitirán el análisis de un estudio de caso. En ese orden de ideas, y teniendo en cuenta los tres pilares de la cultura ciudadana (acción colectiva, auto y mutua regulación, comunicación intensificada) se presenta la hipótesis de que la implementación de la Cátedra de la Paz en Bogotá genera un efecto positivo en la prosocialidad de los estudiantes y en la forma en la que estos interactúan alrededor de situaciones que los involucran a ellos o a sus pares. Así, se espera que estar expuesto a la Cátedra de Paz genere un aumento en la prosocialidad de los estudiantes y que mejore la forma en la que reaccionan ante situaciones problemáticas.

La Cátedra de la Paz es una iniciativa de carácter obligatorio a nivel nacional, que nació para preparar a la población colombiana, desde los colegios, en el mejoramiento de la convivencia y en el desarrollo de actitudes que lleven a un mejor país en todas sus dimensiones. Establecida en la Ley 1732 de 2014, y reglamentada por el Decreto 1038 de 2015, la Cátedra tiene el objetivo de empezar un proceso de apropiación de conocimientos y competencias en diferentes aspectos que permitan promover la prosperidad general y garantizar el cumplimiento de los principios,

derechos y deberes establecidos en la Constitución (Decreto 1038, 2015, art. 2). Además, como espacio educativo, la Cátedra está orientada al aprendizaje sobre cultura de paz y desarrollo sostenible, en la cual se desarrollen actitudes que lleven al bienestar general y el mejoramiento de la calidad de vida de la población.

Para guiar pedagógicamente la Cátedra de Paz, desde el Ministerio de Educación Nacional MEN se entendió educación para la paz a partir de la formación ciudadana, en la cual se busca que los ciudadanos se relacionen de manera pacífica, que sean seres activos por medios pacíficos y democráticos en iniciativas para mejorar las condiciones de vida de la población, y que respeten los derechos humanos, la democracia, las leyes, los bienes públicos y las diferencias que puedan presentarse entre sí (MEN, 2015), pensando en que todos los aspectos listados anteriormente aportan a la construcción de paz en el territorio colombiano.

### **1.1 Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana**

Para la implementación de la Cátedra de Paz en Bogotá, siguiendo el Plan Distrital de Desarrollo PDD “Bogotá Mejor para Todos”, se buscó hacer énfasis en la construcción de paz desde la transformación cultural, entendida como la transformación en las actitudes, valores y comportamientos para que la ciudadanía vaya más allá de lo individual y se generen procesos de apropiación colectiva. Así, para responder a las necesidades específicas de la ciudad, articulando las mismas con la educación para la paz con enfoque en formación ciudadana, se propuso darle a la Cátedra de Paz un enfoque de cultura ciudadana, definiendo el concepto como aquellos comportamientos que llevan a “construir una sociedad que se caracterice por celebrar la vida, respetar las diferencias, resolver sus conflictos por medio del diálogo y vías no violentas, pensar críticamente y sentir empatía por los demás, entre otros” (SED, 2018, p. 12). Otra forma de entender el concepto de cultura ciudadana es como “el conjunto de costumbres, acciones y reglas mínimas compartidas que generan sentido de pertenencia, facilitan la convivencia urbana y conducen al respeto del patrimonio común y al reconocimiento de los derechos y deberes ciudadanos” (Decreto 295, 1995, p. 3).

De acuerdo con la Organización Corporvisionarios<sup>1</sup>, la cultura ciudadana se basa en tres pilares fundamentales:

- 1) La acción colectiva, entendiendo que esta se presenta cuando una sociedad necesita un bien para el cual se requiere la cooperación y participación de la mayor cantidad de personas para obtenerlo. No obstante, bajo estas situaciones, cada individuo tiene incentivos individuales tanto para colaborar como para no hacerlo.
- 2) Autoregulación y mutua regulación, bajo la cual se deja de lado el castigo y el incremento en el control, y se pasa a pensar en ciudadanos formados para autoregularse y con la disposición y capacidad para regular a otros y ser regulados por otros sin violencia.

---

<sup>1</sup> Centro de pensamiento que investiga y asesora entidades públicas y privadas, diseña e implementa acciones para lograr el cambio voluntario de comportamientos individuales y colectivos relevantes para la convivencia.

Particularmente, la mutua regulación se ha revelado como una herramienta muy poderosa en el cambio de comportamientos colectivos, pues al parecer en ocasiones es más fuerte, o bien el deseo de ser aceptado por la comunidad, o bien el miedo a ser rechazado, que el miedo a la sanción externa, como una multa o la cárcel. (Corpovisionarios, Página web)

3) Comunicación intensificada, partiendo de que la comunicación ciudadano-ciudadano, como el debate familiar, debate público o debate entre desconocidos, ayuda a fortalecer la regulación moral (Mockus, 2002).

Además, una premisa fundamental de la educación para la paz es que “la vida es sagrada. Esto implica que no hay ninguna justificación válida para ejercer violencia contra otros ni para tomar la justicia por mano propia” (SED, 2018, p.17). De manera que bajo el enfoque de cultura ciudadana, a través de los pilares listados anteriormente, la Cátedra de Paz como espacio educativo debe lograr desnaturalizar la violencia en todas sus formas. En este sentido, la apropiación de conocimientos alrededor de la paz es un mecanismo para que se generen transformaciones en los comportamientos de la ciudadanía que lleven a una convivencia más pacífica.

Dado lo anterior, el camino a una convivencia pacífica se expresa a través del desarrollo de comportamientos prosociales, definidos como toda conducta positiva socialmente. Estos comportamientos permiten el mejoramiento de las relaciones en los colegios y en los entornos cercanos a estos, así como las actitudes de los estudiantes frente al resto de situaciones de la ciudad, de tal forma que aporten también a la construcción de una ciudad mejor más allá de sus entornos cercanos. La importancia de este aspecto se ve reforzada por el hecho de que el desarrollo de actitudes prosociales en estudiantes está relacionado con el progreso y estabilidad de una sociedad (Yuan, 2017). No obstante, en el marco de la Cátedra de Paz, los comportamientos prosociales no solo deben reflejarse en comportamientos deseables para el correcto desarrollo de la sociedad, sino también en el entendimiento de que mecanismos como la violencia (o cualquier otro comportamiento no deseable) no deben ser aceptados.

Esta investigación busca aplicar una estrategia de evaluación con herramientas que permitan medir los posibles comportamientos sobre los cuales se esperaría que la Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana tuviera efectos. Siendo así, se aclara que la aplicación de las metodologías que serán descritas en los apartados siguientes corresponden a un piloto, de manera que los resultados no identificarán la situación global de la Cátedra en Bogotá, ni tendrán una interpretación causal.

## **1.2 Antecedentes y Marco Normativo**

La obligatoriedad de la Cátedra de Paz en las instituciones del país está determinada por la Ley 1732 de 2014. La Ley está a su vez reglamentada por el Decreto 1038 de 2015, que establece que la Cátedra de la Paz tiene el objetivo de propender por el proceso de apropiación de conocimientos y competencias relacionadas con “el territorio, la cultura, el contexto económico y social y la memoria histórica, con el propósito de reconstruir el tejido social, promover la



prosperidad general y garantizar la efectividad de los principios, derechos y deberes consagrados en la Constitución” (art. 2). El decreto reglamentario establece además que la Cátedra debe estar orientada a “crear y consolidar un espacio para el aprendizaje, la reflexión y el diálogo sobre la cultura de la paz y el desarrollo sostenible que contribuya al bienestar general y el mejoramiento de la calidad de vida de la población” (Ley 1620, 2013, art. 1, par. 2).

En el marco del PDD “Bogotá Mejor para Todos” se definió que para la ciudad, la implementación de la Cátedra de Paz tuviera un enfoque de cultura ciudadana, un aspecto de convivencia y transformación de comportamientos que tiene su origen y desarrollo desde Administraciones Distritales anteriores.

A partir de la Administración Distrital “Formar Ciudad” (1995-1998), el proyecto de cultura ciudadana que se estableció se enfocó en la necesidad de educar a la ciudadanía más allá del ámbito sectorial de las políticas de educación. Estos esfuerzos fueron respaldados por el Acuerdo Distrital 21 de 1998, el cual estableció la implementación de la Cátedra de Derechos Humanos en los establecimientos educativos oficiales del Distrito, y al que se le atribuye como resultado de corto plazo la reducción de la tasa de homicidios entre 1995 y 1998, pasando de 58.9 por cien mil habitantes a 40.5 por cien mil habitantes (Acero, 2002). Así, Bogotá incentivó la introducción del enfoque de cultura ciudadana en sus planes de desarrollo.

Continuando con los desarrollos en cultura ciudadana, la Administración Distrital “Bogotá Sin Indiferencia: Un compromiso social contra la pobreza y la exclusión” (2004-2008) puso en marcha las Cátedras de los Derechos Humanos por medio del Acuerdo Distrital 125 de 2004, el cual implementó la “Cátedra de Derechos Humanos, Deberes y Garantías y Pedagogía de la Reconciliación” para contribuir a la formación de una

amplia y sólida cultura de los derechos humanos, como la mejor vía para que las personas se reconozcan como titulares de derechos y deberes, conozcan los mecanismos de protección y exijan su respeto ante cualquier persona, autoridad pública o privada que los vulnere y de la misma forma reconozcan los mismos derechos en las demás personas (art. 1).

Y para educar en “la autonomía, la libertad personal, la responsabilidad individual y colectiva, el respeto a la dignidad humana, el pluralismo cultural, ideológico, político y religioso, la tolerancia, la solidaridad y las prácticas democráticas de la participación” (art. 3). Además, por medio del Acuerdo 243 de 2006, se crearon proyectos de convivencia innovadores capaces de garantizar el buen trato a los niños en las instituciones educativas (Veeduría Distrital, 2017).

Por último, la Administración “Bogotá Humana” (2012 – 2016) desarrolló el Proyecto de Educación para la Convivencia y la Ciudadanía PECC, que sobresalió por manejar un enfoque integral que vinculaba los saberes ciudadanos con las demás áreas de conocimiento, lo cual se reflejó en una integración curricular que relacionaba todo el proceso de aprendizaje con las capacidades de ciudadanía y convivencia. De esta forma, el resultado que se quería obtener era contribuir a la educación de los estudiantes como ciudadanos con identidad, autonomía,

conciencia de derechos, valores vitales y participativos, para así, convivir de forma sana en los ambientes escolares de la ciudad (Sojo, 2014).

## **2. Estrategia Empírica**

La presente investigación busca responder a la pregunta de qué efecto ha tenido la Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana sobre el nivel de prosocialidad. Se espera que estar expuesto a la Cátedra de Paz genere un aumento en la prosocialidad de los estudiantes y que mejore la forma en la que reaccionan ante situaciones de conflicto.

Para la realización de este estudio, se cuenta con varias fuentes de datos. Se tiene la información provista por la Secretaría de Educación Distrital SED, de cuáles IED han implementado la Cátedra de Paz y cuáles no. Se cuenta también con información del Censo de Instituciones Educativas C600<sup>2</sup>, que recoge datos generales sobre los establecimientos educativos desde el nivel preescolar hasta media.

Finalmente, se recolectará información primaria a nivel de estudiante, con el fin de construir las medidas para los comportamientos que sean relevantes para la evaluación, así como para obtener información de los participantes que permita hacer estimaciones más precisas. Para esto, se recurrirá a herramientas de economía del comportamiento, las cuales son descritas a continuación.

### **2.1 Estrategia Empírica: Construcción de Variables de Interés**

Un primer aspecto para tener en cuenta es la necesidad de construir variables cuantitativas que permitan medir los comportamientos relacionados con cultura ciudadana. Para generar las medidas cuantitativas de los comportamientos que serán evaluados, se recurrirá a juegos de economía del comportamiento, como metodología de evaluación para generar aproximaciones menos sesgadas por error de medición, a través de la revelación de preferencias de las personas (Brennan, 2014) y para generar una fuente de información que por lo general no está disponible en un marco tradicional de evaluación. Estos juegos serán aplicados para generar una medición de comportamientos prosociales con los que la cultura ciudadana tiene mayor relación.

Retomando los tres pilares fundamentales de la cultura ciudadana, se propondrán a continuación metodologías para la construcción de variables que aproximen al comportamiento deseado en cada pilar, teniendo en cuenta que percibir mayor cultura ciudadana en el marco de la Cátedra de la Paz estaría asociado a mejores niveles de convivencia pacífica y mayor desnaturalización de la violencia y otras formas de comportamientos no deseados.

Empezando por la acción colectiva, bajo la cual se requiere de la mayor cooperación posible para lograr acceder a un bien de beneficio común, es claro que la cooperación es un comportamiento

---

<sup>2</sup> Registro de Instituciones Educativas, Alumnos y Docentes de Preescolar, Básica (Primaria y Secundaria) y Media.

prosocial fundamental que surge a partir de la cultura ciudadana. Mayores niveles de cultura ciudadana estarían asociados a mayor cooperación y mayor número de personas participando por el bien común en una situación de acción colectiva. A través de la economía del comportamiento, se han desarrollado juegos que permiten medir esta conducta. Específicamente, se propone como herramienta para medir prosocialidad el juego de bienes públicos utilizado por Attanazio *et al.* (2015), que busca medir la voluntad de cooperación en un grupo de personas.

La teoría económica asume seres racionales y egoístas, de manera que actúan de acuerdo a aquello que maximice su beneficio. En el juego de los bienes públicos en su versión más simple, los participantes son distribuidos anónimamente en grupos de N personas. Cada participante recibe una cantidad Q de unidades (que por lo general representan algún valor monetario) y se les explica que pueden escoger una fracción de sus unidades para aportar (invertir) a un fondo común (el bien público). Todo lo que esté invertido en el fondo común es multiplicado por un factor mayor a 1, por ejemplo por 2, en cuyo caso el valor del fondo sería duplicado, y el acumulado final es dividido en partes iguales entre los miembros del grupo. Claramente es un problema de acción colectiva, en el que se requiere la cooperación de los participantes para generar mayor valor sobre el bien público.

¿Qué se puede esperar como resultado en un juego de bienes públicos? Ledyard (1997) describe los posibles escenarios. El autor explica que la predicción desde la economía es que nadie aportará al bien común, pues aportar sólo funciona si los demás participantes también aportan. No obstante, si todos los participantes menos uno aportan, quien no aportó al bien común tendrá mayores beneficios que el resto del grupo, a costa de que lo que se le devuelve a los demás es menor de lo que pudieron haber invertido. Bajo esta idea, se esperaría que con la expectativa de mayores beneficios, ninguno de los jugadores aporte al bien común.

Desde otra arista teórica, que el mismo autor define como sociológica/psicológica, se espera que los jugadores aporten algo al bien público, por factores asociados al altruismo o al cumplimiento de normas sociales. En ese orden de ideas, existe también la probabilidad de que por estos factores todos los jugadores aporten la totalidad de sus unidades al bien público, llevando a niveles mayores de bienestar para el grupo, pues cuando todos aportan la totalidad de sus unidades y el bien común se multiplica, cada participante recibe más de lo que hubieran recibido si alguno de los jugadores no hubiera aportado la totalidad de sus recursos.

En términos empíricos, la literatura presenta diferentes resultados que se encuentran entre ambos límites teóricos. Dawes y Thaler (1988) establecen que efectivamente existe un problema de “polizones”, es decir, personas que buscan mayor beneficio sin aportar por él, pero que la predicción de que el aporte sea nulo no es correcta. Attanazio *et al.* (2015) utilizan el juego de bienes públicos para medir la cooperación en dos comunidades, una de las cuales fue beneficiaria de un programa de transferencias condicionadas. Los autores encuentran que en la comunidad beneficiaria los niveles de cooperación son mayores. Chakraborti *et al.* (2018) buscan aumentar los aportes en el juego de bienes públicos a través de estrategias de comunicación. Los autores encuentran que la comunicación entre el grupo aumenta las contribuciones al bien público. De igual forma, otras investigaciones como Isaac & Walker (1988) y Kurzban *et al.* (2015)

encuentran mecanismos para aumentar la cooperación, mientras que autores como Fishbacher, Gachter y Fehr (2000) buscan explicar por qué bajo ciertas circunstancias la cooperación puede disminuir.

En ese orden de ideas, la predicción para el marco de referencia de la investigación, a la luz del juego estándar de bienes públicos, es que las IED que hayan implementado la Cátedra de la Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana, tendrán niveles de cooperación significativamente mayores que aquellas IED que no reportaron implementación. Es decir, tendrán mayores niveles de cultura ciudadana.

Por otro lado, el juego de bienes públicos ha tenido variantes que permiten aproximarse a los demás pilares de la cultura ciudadana, tomando como base a la acción colectiva. En el pilar de auto y mutua regulación, se tiene que la Cátedra de Paz con enfoque de cultura ciudadana debería generar mejores comportamientos, no a través de mayor control y castigos, si no a través de la capacidad de regularse y regular a otras personas, por medio del deseo de no ser rechazado por los pares. Para aproximar una medición para la auto y mutua regulación, se plantea el juego de bienes públicos, incluyendo la opción de “castigar” a aquellos que rompan una norma social, representada por el bajo aporte (o no aporte) al bien público. Este castigo se ve en la literatura de forma punitiva, en el sentido de que implica que el castigado pierda parte de sus beneficios. Si bien este mecanismo va en contra del ideal de cultura ciudadana, se propone para el fin de la Cátedra de Paz un castigo asociado a presión social más que a la pérdida de unidades, aproximándose más a la esencia de la cultura ciudadana.

La literatura alrededor de la inclusión del castigo ha encontrado que la oportunidad de castigar aumenta las contribuciones al bien público (Fehr & Gachter, 2000). No obstante, castigos muy fuertes generan el efecto contrario, llevando a aportes por debajo del que se hubiera logrado en el caso del juego de bienes públicos sin castigo (Guererk, Rockenbach & Wolff, 2010). Este último resultado de la literatura justifica además el uso de un castigo no punitivo, a la luz de la cultura ciudadana, para generar el efecto deseado de mayor cooperación. Por otro lado, hacer mayor énfasis en las externalidades positivas de cooperar en un juego de bienes públicos con castigo genera mayor consistencia en definir quién es castigado (Morales, Ramalingam & Walker, 2016) y, más aún, el hecho de anunciar un castigo lleva a que se aumenten los niveles de contribución al bien público y a usar el castigo de manera más eficiente (Kocher *et al.*, 2006).

Dado lo anterior, se espera que anunciar el castigo, así como recibir el castigo, planteado en términos de cultura ciudadana, genere mayores aportes, es decir, mayor cooperación, y en última instancia, mayor mutua y auto regulación y por consiguiente mayor cultura ciudadana. Así, se espera que en el marco del juego de bienes públicos con castigo las IED que reportaron haber implementado la Cátedra de la Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana, reporten mayores niveles de cooperación que las IED que no reportaron implementación.

Por último, el pilar de comunicación intensificada implica que permitir espacios de comunicación alrededor de una problemática debería aportar a la regulación moral. En este sentido, los espacios para la comunicación deberían llevar a comportamientos más prosociales. En el marco del juego

de bienes públicos, donde se está midiendo cooperación, mayor comunicación debería llevar a mayores niveles de contribución al bien público. Variaciones del juego permiten la inclusión de comunicación entre los participantes.

Existen múltiples investigaciones que dan cuenta de que la comunicación permite mayores niveles de contribuciones al bien público (Kerr & Kaufman-Gilliland, 1994; Krishnamurthy, 2001; Chakraborti *et al.*, 2018), y que esta es efectiva tanto frente a frente (Isaac & Walker, 1988), como por medio de redes sociales o herramientas tecnológicas (Bochet *et al.*, 2006; Brosig *et al.*, 2003). La justificación de que la comunicación funciona puede ser atribuida a que permite que los participantes discutan y coordinen estrategias, expresen compromisos para cooperar, o generen presión social para impulsar mayores niveles de cooperación (Bochet *et al.*, 2006; Brosig *et al.*, 2003). Así, se espera que los mecanismos de comunicación en un juego de bienes públicos generen mayores aumentos de la cooperación en las IED que reportaron implementación de la Cátedra de la Paz, con respecto a aquellas que no reportan implementación.

Las herramientas descritas anteriormente permiten aproximar una medición para el enfoque de cultura ciudadana de la Cátedra de la Paz. Así, para la presente investigación se esperara que mayores niveles de prosocialidad, medida en este caso a través de la cooperación, impliquen mayor cultura ciudadana, y en este sentido menor propensión a realizar comportamientos no deseados socialmente. Dado que la Cátedra de la Paz tiene un enfoque de desnaturalización de la violencia, para complementar los comportamientos estudiados, se aplica una encuesta a los participantes al final de la sesión de los juegos de bienes públicos, en la cual se responden a preguntas relacionadas con la forma en la que perciben la violencia en su entorno. Si bien esta herramienta es más descriptiva, permite relacionar los niveles de cooperación con la percepción de violencia en su entorno, generando una aproximación a la desnaturalización de la violencia que debe ser generada por el cambio en los comportamientos deseados.

## 2.2 Estrategia Empírica: Estimación

Las variables de interés serán los aportes al bien público de los participantes para cada variante del juego. Con estas, se buscará determinar la correlación que existe entre la exposición a la Cátedra de la Paz y los niveles de cultura ciudadana de los estudiantes. Se propone como unidad de análisis a estudiantes de grados décimo y undécimo de IED, de manera que la variable de tratamiento será tener o no implementada la Cátedra de la Paz en la institución. Para estimar el efecto del tratamiento sobre las variables de capital social se estimará la siguiente ecuación:

$$CultCiud_{ic} = \alpha + Cátedra_c + \varepsilon_{ic}$$

Donde  $CultCiud_{ic}$  se refiere a los niveles de cooperación obtenidos a partir de las herramientas de economía del comportamiento descritas anteriormente, disponibles para el estudiante  $i$ , del colegio  $c$ . Se tendrán niveles de cooperación para el juego de bienes públicos en su planteamiento básico, para el juego con variación para incluir comunicación y para el juego al incluir la opción del “castigo”.  $Cátedra_c$  es una variable dicotómica que toma el valor de 1 si el colegio ya implementó la cátedra de la paz y  $\varepsilon_{ic}$  es el término de error de la estimación.

### 2.3 Implementación del Piloto

Se juegan tres rondas, cada una independiente de la otra. La variación por comunicación o castigo se da a partir de la segunda ronda. Así, se requieren dos grupos de estudiantes, uno que juegue la variación con comunicación y otro que juegue la variación con castigo. Para cualquiera de los dos casos, la primera ronda consistirá en el juego de bienes públicos básico y será comparable independientemente de la variación.

Para iniciar, se organizan a los participantes en un salón de máximo 20 personas. En este caso se definen grupos de 5 personas, de manera que es requerido que el número de estudiantes en el salón sea múltiplo de 5 (10, 15, 20). La distribución por grupos sólo es conocida por los encargados de la actividad y si bien los participantes saben que hacen parte de un grupo, no conocen a cual, ni con quién. Se procede a describir las instrucciones generales como introducción a la actividad, estas se encuentran en el Anexo A. Como incentivo a responder sinceramente, se entrega un premio al final de la sesión, el cual es sorteado de acuerdo con la suma de las ganancias totales de los participantes.

Una vez todos han entendido las instrucciones generales, se procede a entregar a los participantes un cuadernillo, que contiene las instrucciones específicas del juego y las opciones de respuesta para cada ronda. Para identificarlos de manera anónima, cada participante cuenta con un código en la mesa en la cual está sentado, el cual debe anotar en el cuadernillo que recibió. El cuadernillo es diferente de acuerdo con el tipo de variación del juego, estos se encuentran en el Anexo B y Anexo C. Posterior a que los participantes responden a la primera ronda, se recolectan los cuadernillos para registrar las respuestas y llevar cuenta de los aportes individuales de cada jugador al bien público. Con esto, se registra en los cuadernillos cuánto aportó el grupo del participante y cuánto fue la ganancia individual de la ronda<sup>3</sup>. Una vez terminado el proceso de registro de información, se devuelven los cuadernillos y se procede a la segunda ronda.

A partir de la segunda ronda el juego se adapta a las variaciones propuestas, de manera que en cada caso se describen instrucciones diferentes:

- Comunicación (Anexo B): una vez los cuadernillos han sido devueltos y previo a que los participantes respondan cuánto aportar al bien público, se les explica que al finalizar la segunda ronda, tendrán un espacio de varios minutos en los cuales podrán hablar con sus compañeros (sobre cualquier cosa, incluyendo la actividad). Así, una vez los encargados recogen los cuadernillos con las respuestas para el registro, se autoriza para que puedan empezar a hablar. Finalizado el tiempo, se juega la tercera ronda al igual que la primera.
- Castigo (Anexo C): una vez los cuadernillos han sido devueltos y previo a que los participantes respondan cuánto aportar al bien público, se les explica que una vez los encargados registren los resultados de la segunda ronda, se escribirá en un tablero el valor aportado más bajo en cada grupo. No se sabrá sin embargo a qué grupo corresponde cada

---

<sup>3</sup> El levantamiento de los cuadernillos y el registro de la información por parte de los encargados se realiza en cada ronda una vez los participantes han respondido.

valor ni la persona que realizó el aporte. Para la tercera ronda se les explica que además de reportar el aporte al bien público, deberán marcar en el cuadernillo si desean o no castigar a la persona que en la segunda ronda realizó los aportes más bajos. Si la mayoría del grupo decide castigar, a la persona castigada se le disminuirá la probabilidad de ganar el premio.

Finalizada la tercera ronda, se realiza el sorteo del premio en presencia de un profesor o un encargado de la IED que pueda identificar a los participantes. El premio es entregado por el profesor al ganador en un momento diferente a la sesión. Como resultado del sorteo uno de los códigos de los presentes se anuncia como ganador, de manera que el profesor debe identificar la persona a quien debe entregarse el premio. Con esto finaliza la actividad.

### 3. Resultados del Piloto

Para fines del piloto, se contó con apoyo de la SED para el acercamiento con IED que estuvieran dispuestas a participar de la actividad. Esto permitió el contacto con cuatro colegios, dos de los cuales reportaron la implementación de la Cátedra de la Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana. En ese sentido, no se realizó un proceso de muestreo para seleccionar IED que fueran comparables entre sí, de manera que los resultados que serán descritos a continuación no pueden establecerse como causales y sólo representarán correlaciones. No obstante, los resultados de aplicar el piloto de la metodología permiten obtener intuiciones sobre la Cátedra de Paz, de tal forma que se puedan generar recomendaciones para su fortalecimiento.

La *Tabla 1* muestra la distribución de estudiantes por colegio y por actividad. Para el presente piloto se contó con una participación total de 125 estudiantes entre los grados décimo y undécimo. En promedio, participaron un total de 31.2 estudiantes por institución educativa. Para la variación del juego con comunicación, el promedio de participación fue de 16.2 y para el juego con castigo fue de 15 estudiantes. De las IED que reportaron haber implementado la Cátedra, la participación total fue de 70 estudiantes, mientras que para las que no reportaron implementación la participación fue de 55 estudiantes.

*Tabla 1. Participación por variación del juego en IED*

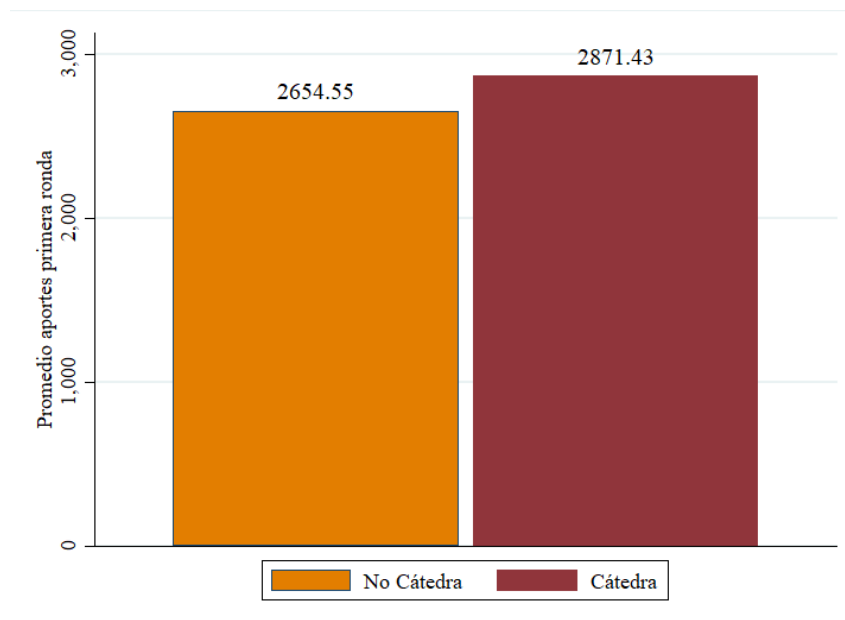
<i>Participación</i>	<i>Cuenta con Cátedra de Paz</i>	<i>Variación con comunicación</i>	<i>Variación con castigo</i>	<i>Juego completo</i>
IED Manuelita Sáenz	Sí	15	15	30
IED La Palestina	No	15	15	30
IED Villa Amalia	No	15	10	25
IED Gral. Santander	Sí	20	20	40
Participación Total		65	60	125
Participación promedio		16.2	15	31.2

*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital

#### 3.1 Resultados Acción Colectiva (Juego de Bienes Públicos)

Retomando los pilares de la cultura ciudadana (Corpovisionarios, Página web), la primera ronda del juego busca aproximarse a la acción colectiva, teniendo en cuenta que mayores aportes al bien público representa mayor cooperación, lo que a su vez implica mayor acción colectiva y mayor cultura ciudadana. La *Figura 1* presenta un gráfico de barras que ilustra el promedio de aportes de las IED en la primera ronda, que es común a todos los jugadores independientemente de la variación para la segunda y tercera ronda, diferenciando por las IED que implementaron la Cátedra y aquellas que no. El promedio para las IED que no han implementado la Cátedra es de \$2654, mientras que para aquellas que reportaron implementación es de \$2871. Eso implica una diferencia de \$217 positiva hacia las IED con Cátedra.

*Figura 1.* Promedio aportes ronda 1



*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital

La *Tabla 2* presenta los resultados de la estimación de la regresión propuesta en la sección metodológica. Dado que la variable *Cátedra* es dicotómica, la estimación equivale a un test de diferencia de medias entre las IED que reportaron haber implementado la Cátedra de Paz y aquellas que no. Como resultado, se encuentra que la diferencia en los aportes de las IED que implementaron la Cátedra con respecto a las que no reportaron implementación, no es estadísticamente significativa.

*Tabla 2.* Resultados regresión - Ronda 1

<i>Variable</i>	<i>(t)</i>
Cátedra	216.9 (192.1)
Observaciones	125
Promedio de aporte	2776

*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital



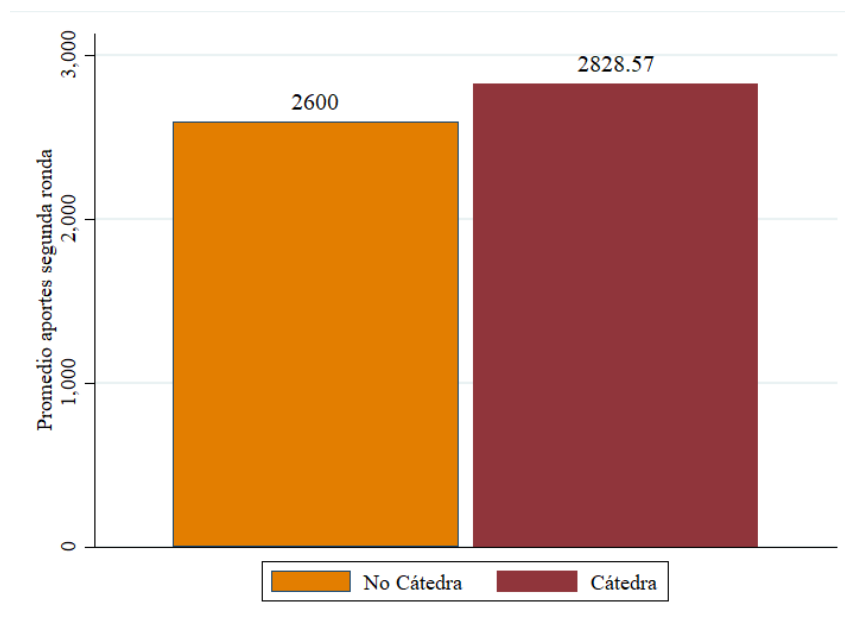
En ese sentido, si bien parecen existir correlaciones positivas entre haber implementado la Cátedra y los aportes del juego en su versión inicial, estas diferencias no son significativas. Esto es una primera mirada a la diferencia en los aportes, de tal forma que si bien las correlaciones no son significativas, tener la Cátedra parece generar mayores niveles de cooperación, representado por mayor aporte del bien público. Esto es importante ya que en términos de educación, pueden existir efectos de largo plazo (Reynolds *et al.*, 2001; Akresh, Hali & Kleemans, 2018). Así, frente a la acción colectiva como pilar de la cultura ciudadana, se puede decir que existe un mayor nivel en las IED que reportaron haber implementado la Cátedra de Paz.

### 3.2 Resultados Comunicación Intensificada (Variación con Comunicación)

Como aproximación a la comunicación intensificada, se revisan las rondas 2 y 3 de la variación del juego con la opción de que los participantes se comunicaran. Antes de iniciar la ronda 2 los participantes son advertidos de que podrán hablar, mientras que previo a la tercera se efectúa el proceso de comunicación. La *Figura 2* y *Figura 3* muestran los valores promedio de aporte de los participantes para las rondas 2 y 3 respectivamente, desagregando de acuerdo con si las IED reportaron implementación de la Cátedra de la Paz o no.

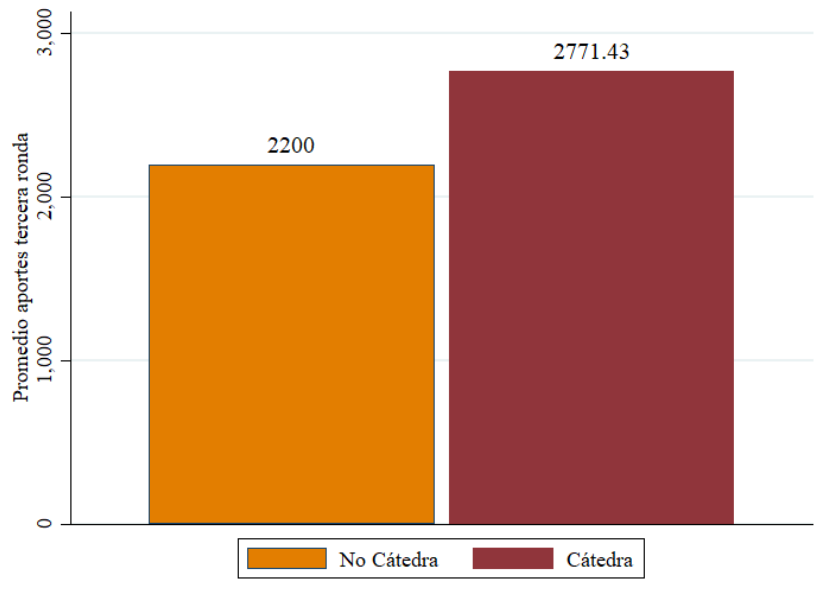
Para la ronda 2, los aportes de las IED que no reportaron la Cátedra se mantiene similar con respecto a la ronda 1. Lo mismo se presenta con los aportes para las IED que implementaron la Cátedra. En ese sentido, la diferencia entre ambos grupos con respecto la ronda 1 no aumenta significativamente para la ronda 2 (pasa de \$216 a \$228). No obstante, una vez los participantes han tenido la opción de comunicarse, parece aumentarse la brecha de aportes entre las IED con y sin Cátedra, pasando a una diferencia de \$571.

*Figura 2.* Promedio aportes ronda 2 - variación con comunicación



Fuente: elaborada por la Veeduría Distrital

*Figura 3. Promedio aportes ronda 3 - variación con comunicación*



*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

La *Tabla 3* presenta los resultados de la regresión propuesta usando como variable dependiente los aportes individuales de las rondas restantes para verificar si la diferencia entre los grupos es significativa. De esta se encuentra que la diferencia de medias entre los grupos no es significativa para ninguna de las rondas. Un aspecto que vale la pena resaltar es que, a pesar de que para la tercera ronda se presenta un aumento en la brecha entre ambos grupos, los aportes promedio disminuyen con respecto a las rondas anteriores, y el aumento en la brecha se da principalmente porque los aportes promedio de las IED que no reportaron la Cátedra disminuyeron en mayor medida que los aportes de las IED que reportaron la Cátedra. Esto puede reflejar un problema de coordinación que se ve agravado en las IED sin Cátedra, de manera que es congruente esperar que la Cátedra de Paz esté evitando los problemas de coordinación entre estudiantes (aunque no necesariamente mejorándolos). En ese sentido, si bien no se puede interpretar como causal, descriptivamente el aumento en la brecha no necesariamente refleja que la comunicación esté mejorando los niveles de cooperación.

*Tabla 3. Resultados regresión - Variación con comunicación (Ronda 2 y 3)*

<i>Variable</i>	<i>(Ronda 2)</i>	<i>(Ronda 3)</i>
Cátedra	228.6 (341.7)	571.4 (402.0)
Observaciones	65	65
Promedio de aporte	2723.1	2507.7

*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

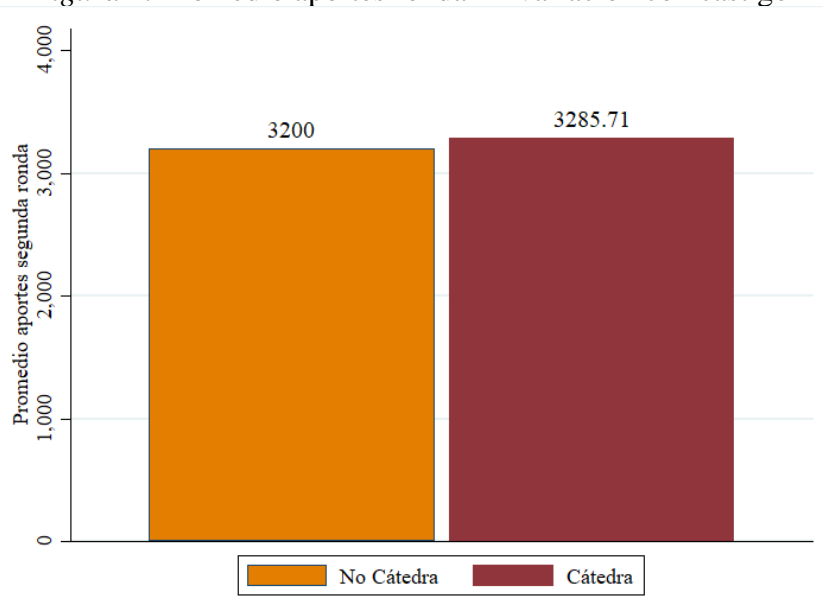
### 3.3 Resultados Auto y Mutua Regulación (Variación con Castigo)

La auto y mutua regulación se mide en este contexto a través las rondas 2 y 3 de la variación del juego de bienes públicos con castigo. Para la aproximación a la cultura ciudadana, en vez usar un castigo punitivo que afecte directamente el pago de los participantes, se afectaba la probabilidad de que ganaran el premio. Para la segunda ronda se les avisaba a los participantes que los aportes más bajos serían públicos, de manera que se generara una presión social sobre el hecho de qué tanto aportar, en busca de que los aportes mínimos de cada equipo fueran más altos de lo que serían en caso de no hacer públicos los aportes. Para la ronda 3, se puede usar la información de la ronda anterior para decidir si se desea aplicar el “castigo” a la persona que menos aportó de cada equipo. De esta manera, se fomenta la auto y mutua regulación en el sentido de que el grupo puede hacer presión para que los participantes aporten más al bien público.

De la *Figura 4* y la *Figura 5*, las cuales muestran promedio de los aportes para las rondas 2 y 3 respectivamente, se observa que una vez se les avisa a los participantes que podrán castigar, el promedio de los aportes de las IED con Cátedra de Paz aumenta (de \$3285 a \$3314). Esto es consistente con Kocher *et al.* (2006) de que el aviso de la posibilidad de castigo aumenta los aportes al bien público. En contraparte, el promedio de los que no reciben Cátedra disminuye, incluso en mayor medida (de \$3200 a \$2240). En ese sentido, la disminución es coherente con Guererk, Rockenbach & Wolff (2010) si se asume que para este grupo de IED el castigo fue muy fuerte y tuvo un efecto contraproducente.

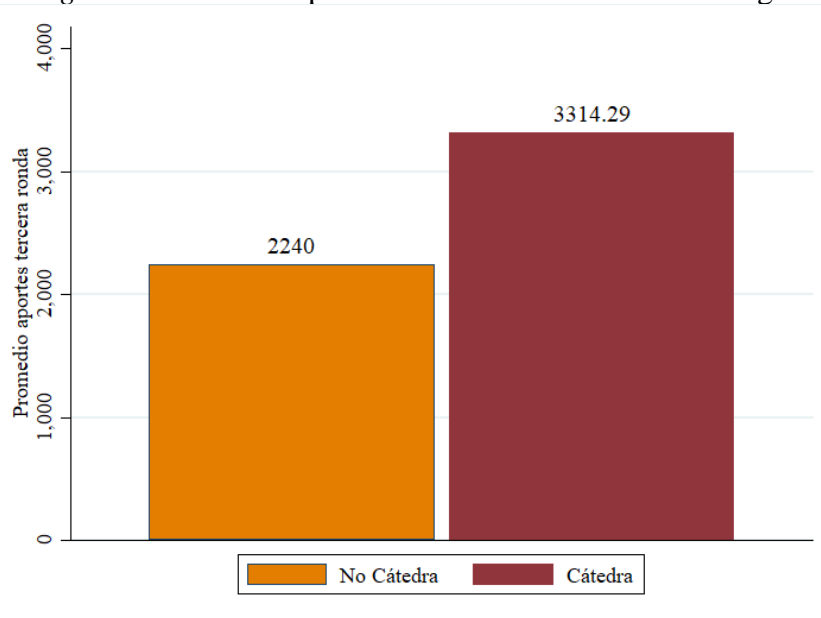
Esta interpretación se puede ver robustecida al tener en cuenta el panorama para ambos grupos, ya que el aumento en los aportes de las IED con Cátedra y la disminución de las IED sin Cátedra, coincide con una interpretación de que la Cátedra de Paz está llevando a un mayor entendimiento de auto y mutua regulación sobre los estudiantes, de manera que el castigo se vea de forma constructiva y aporte a la construcción de la cultura ciudadana.

*Figura 4. Promedio aportes ronda 2 - variación con castigo*



Fuente: elaborada por la Veeduría Distrital.

*Figura 5. Promedio aportes ronda 3 - variación con castigo*



*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

En ese orden de ideas, la brecha de cooperación en la ronda 3 aumenta a \$1074. La brecha no solo es mayor con respecto a la ronda 1 y 2, sino que también es mayor a las brechas de la variación con comunicación. Para verificar que las diferencias entre ambos grupos son significativas, la *Tabla 4* presenta los resultados de la regresión. De esta se observa que para la segunda ronda la brecha no es significativa, sin embargo, la ronda 3 presenta una diferencia significativa al 5%. En ese sentido, la presión de grupo tiene una correlación positiva con los niveles de cooperación medidos en términos de la cantidad de aportes. De esta manera, especialmente para la aplicación del castigo, se puede pensar en que la correlación positiva con la Cátedra de Paz lleva a una mayor cooperación y a su vez a una mayor cultura ciudadana.

*Tabla 4. Resultados regresión - Variación con castigo (Ronda 2 y 3)*

<i>Variable</i>	<i>(Ronda 2)</i>	<i>(Ronda 3)</i>
Cátedra	85.7 (251.0)	1074.3** (412.5)
Observaciones	60	60
Promedio de aporte	3250	2866.7

*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

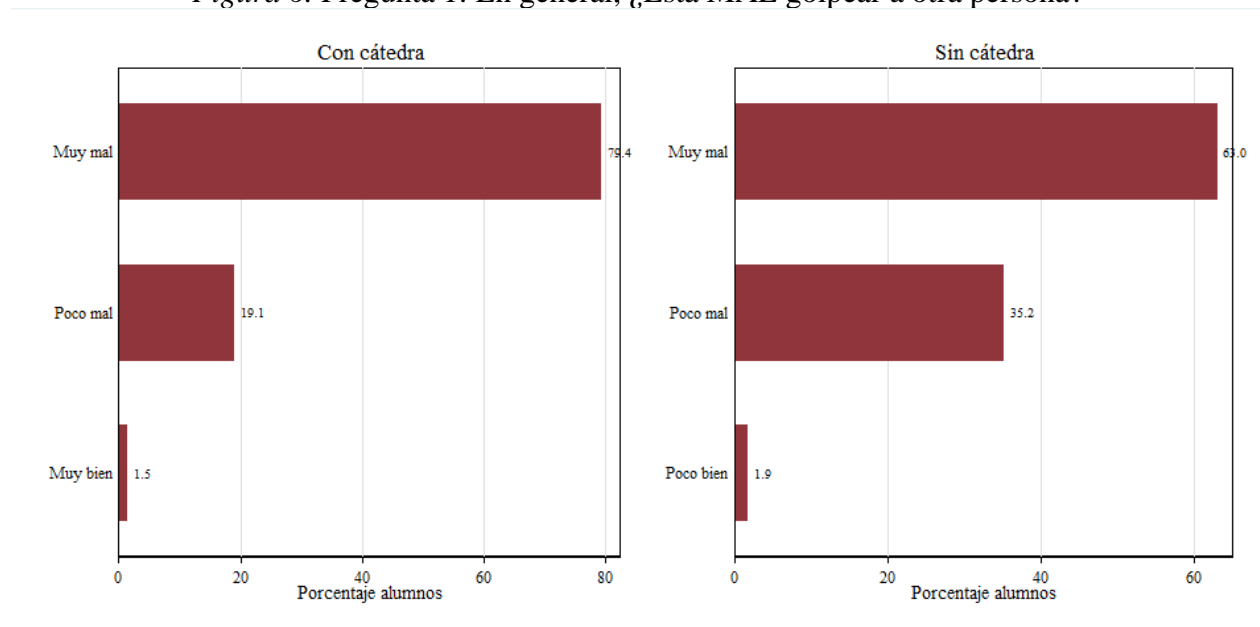
### 3.4 Cuestionario

El segundo ejercicio consistió en la aplicación de un cuestionario para medir la percepción de los estudiantes frente a ciertas situaciones de convivencia y conflicto. Este cuestionario constaba de 8 situaciones que buscaban reflejar la percepción y comportamiento de los estudiantes frente a otras personas, situaciones del entorno y el conflicto armado de Colombia. Adicionalmente, contenía preguntas sobre información general de los estudiantes como edad, estrato, lugar de nacimiento, número de hermanos, género y barrio de residencia.

En el Anexo D se adjunta el formato de cuestionario utilizado. En general, los resultados de la encuesta no arrojan grandes diferencias entre la percepción de los estudiantes de los colegios que aplicaron la Cátedra de Paz y los que no la han aplicado, no obstante, los resultados son consistentes con que haber recibido la Cátedra refleja mayor desnaturalización de la violencia y los conflictos. A continuación se presentan los resultados, pregunta por pregunta, y se realiza un análisis de correspondencia entre preguntas de la encuesta. Se incluye la *Figura 6* para ilustrar el análisis de la pregunta 1, no obstante las figuras para las demás preguntas se adjuntan en el Anexo E.

De los 125 estudiantes que participaron de las sesiones, 122 completaron correctamente el cuestionario. De estos, 68 están en IED que reportaron la implementación de la Cátedra de Paz. Con respecto a la Pregunta 1. “En general, ¿Está MAL golpear a otra persona?” (*Figura 6*), se aprecia que más del 70% de los estudiantes en IED con Cátedra reportaron que está muy mal golpear a otra persona, mientras que para las IED que no reportaron Cátedra este porcentaje es de 63%.

*Figura 6.* Pregunta 1: En general, ¿Está MAL golpear a otra persona?



*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

Para la Pregunta 2: “En general, ¿Está MAL insultar a otras personas?” (*Figura 7*), no se presentan diferencias relevantes, ya que en ambos casos, un porcentaje cercano al 60% responden que está muy mal insultar a otra persona y cerca del 40% responden que está poco mal. En ese sentido, casi todos los estudiantes que respondieron a la pregunta están divididos entre ambas opciones en porcentajes parecidos. En el caso de la Pregunta 3: “En general, ¿Está MAL pelear físicamente con otras personas?” (*Figura 8*), las IED con Cátedra de Paz responden en mayor porcentaje que está muy mal. El porcentaje corresponde a 75% contra 59% de las IED que no implementaron, lo que implica una diferencia de 0.16 puntos porcentuales. En cuanto a la

Pregunta 4: “Si estás enojado, ¿Está BIEN insultar a otras personas?” (*Figura 9*), los estudiantes están de acuerdo en más del 80% en que está muy mal o poco mal insultar a otras personas. No obstante, las IED que no reportaron la Cátedra tuvieron una mayor proporción de estudiantes que reportaron que está muy mal (67% y 57% en caso de IED que implementaron).

Las 4 preguntas restantes corresponden a la percepción de situaciones de conflicto en el entorno y en Colombia. Para la Pregunta 5. “¿Con qué frecuencia se pueden identificar conflictos en tu entorno (casa, colegio, amigos, otros familiares)?” (*Figura 10*), 44% de los estudiantes que recibieron Cátedra de Paz identifican frecuentemente o muy frecuentemente conflictos en el entorno. Para el caso de los estudiantes que no recibieron Cátedra el porcentaje de estas respuestas fue de 31.5%. En ese sentido, se percibe que de los casos estudiados, aquellos con Cátedra se encuentran en una mayor proporción en ambientes con conflicto. En el caso de la Pregunta 6. “¿Con qué frecuencia las personas resuelven sus conflictos a través de la violencia?” (*Figura 11*), tampoco existen diferencias significativas en los porcentajes. De hecho el 57% de los estudiantes en ambos casos responde que frecuentemente o muy frecuentemente utilizan la violencia para resolver conflictos.

Ahora bien, respecto a las preguntas sobre conflicto armado, la mayoría de los estudiantes piensan que las personas que han sido víctimas del conflicto requieren mucho o demasiado apoyo (Pregunta 7, *Figura 12*), sin embargo 16.7% de los estudiantes que no recibieron Cátedra de Paz y 13.3% de los estudiantes que sí la recibieron creen que las víctimas requieren apoyo menos intensivo. Para la última pregunta sobre conflicto, que se refiere a la percepción de frecuencia de violación de los derechos humanos a las víctimas (Pregunta 8, *Figura 13*), el nivel de percepción de la mayoría de los estudiantes en ambos grupos frente a dichas violaciones es que se presentan de manera frecuente o muy frecuente. No obstante, hay una mayor proporción de estudiantes que no recibieron la Cátedra de Paz que creen que las violaciones de los derechos humanos en el conflicto armado se presentan de manera poco frecuente. Esta proporción asciende a 16.7% mientras que para el otro grupo es de 10.5%.

Para la segunda parte del cuestionario, en donde se hacía referencia a características generales de los estudiantes, la *Tabla 5* presenta los resultados de realizar un test de diferencia de medias. En general, no se presentaron grandes diferencias en términos de género, pues la proporción de mujeres y hombres es de 50% en cada caso (no se reporta en la tabla). Tampoco se encuentran diferencias significativas estadísticamente con respecto al número de hermanos de cada grupo de estudiantes ni en la edad. En términos del estrato socioeconómico, se encuentran diferencias significativas. Especialmente frente al último punto, debe tenerse en cuenta que dado que las respuestas son autoreportadas y no hay registros administrativos, no se puede verificar la veracidad de las respuestas y en ese sentido se ve puesta en duda la significancia de esta diferencia. En ese sentido, el balance en las características observables permite intuir que los resultados identificados en apartados anteriores tienen mayor comparabilidad.

*Tabla 5. Test diferencia de medias*

<i>Variable</i>	<i>Obs sin Cátedra</i>	<i>Obs con Cátedra</i>	<i>Prom sin Cátedra</i>	<i>Prom con Cátedra</i>	<i>Diferencia</i>	<i>Error estándar</i>	<i>Valor t-test</i>	<i>P valor (significancia)</i>
Edad	54	68	16.555	16.765	-.209	.187	-1.1	.264

Variable	Obs sin Cátedra	Obs con Cátedra	Prom sin Cátedra	Prom con Cátedra	Diferencia	Error estándar	Valor t-test	P valor (significancia)
Estrato	54	68	2.26	1.956	.303	.124	2.45	.016
Hermanos	54	68	1.982	1.823	.158	.218	.75	.469

Fuente: elaborada por la Veeduría Distrital.

Frente al análisis de correspondencia se relacionaron las preguntas 1 y 2 (golpear e insultar), las preguntas 1 y 3 (golpear y pelear físicamente), las preguntas 2 y 4 (insultar e insultar en un sentimiento de enojo) y la 7 y 8, que relaciona el apoyo de las personas que vivieron conflicto y la vulneración de los derechos humanos. Las tablas de consistencia contienen los porcentajes de estudiantes que respondieron a cada opción para cada pregunta, condicional a la otra, diferenciando por IED con y sin Cátedra. Se presenta la *Tabla 6* a modo de ilustración para el análisis de consistencia de las preguntas 1 y 2, sin embargo para los demás casos las tablas son incluidas en el Anexo E, a continuación se presenta el análisis de cada una.

Para el análisis entre las preguntas 1 y 2 (*Tabla 6*) se analizan las respuestas a la Pregunta 2 dado lo que fue contestado en la Pregunta 1. Independientemente del reporte de implementación o no de la Cátedra de Paz, más del 60% de los estudiantes que respondieron que está muy mal golpear a alguien, responden también que está muy mal insultar. Se realizó una prueba de chi-cuadrado de Pearson para verificar que las preguntas son independientes entre sí. El test resultó que las preguntas no son dependientes en los dos grupos, es decir, no hay relación entre lo que se contesta en la pregunta 1 y 2.

*Tabla 6.* Tablas de contingencia entre preguntas 1 y 2

Sin Cátedra					Con Cátedra				
Pregunta 2					Pregunta 2				
Pregunta 1	Muy mal	Poco bien	Poco mal	Total	Pregunta 1	Muy mal	Poco bien	Poco mal	Total
Muy mal	64.71	0	35.29	100	Muy mal	62.96	1.85	35.19	100
Poco mal	52.63	5.26	42.11	100	Poco mal	30.77	7.69	61.54	100
Poco bien	0	0	100	100	Muy bien	100	0	0	100
Total	59.26	1.85	38.89	100	Total	57.35	2.94	39.71	100

Fuente: elaborada por la Veeduría Distrital.

En relación al segundo caso (*Tabla 7*), para las preguntas 1 y 3, es decir, entre golpear y pelear con alguien, según la prueba chi-cuadrado de Pearson, para ambos grupos las preguntas son dependientes, por tanto se puede concluir que la mayoría de estudiantes que ve muy mal o poco mal golpear a alguien también ve muy mal o poco mal pelear físicamente. De hecho, para los estudiantes que recibieron Cátedra, el que ve muy bien golpear, también ve muy bien pelear.

Para los resultados entre las preguntas 2 y 4 (*Tabla 8*), que relacionan insultar e insultar en situaciones de enojo, se encuentra que según la prueba chi-cuadrado de Pearson, para ambos grupos las preguntas son dependientes. En general para los dos grupos son consistentes, es decir, si está mal insultar, está mal insultar en situación de enojo. Por último, para las preguntas 7 y 8 sobre conflicto armado (*Tabla 9*), la relación según el test chi-cuadrado de Pearson existe en ambos casos, por lo tanto, se puede concluir que el perfil de los estudiantes que piensan que los derechos humanos se violan de manera frecuente o muy frecuente en un conflicto armado,

perciben que las personas que han sido víctimas requieren demasiado a mucho apoyo. La proporción de estudiantes con dicho perfil es mayor en el grupo de estudiantes que recibió la Cátedra de Paz.

## **4. Conclusiones y recomendaciones**

Los resultados presentados anteriormente corresponden a la aplicación de un piloto de herramientas de economía del comportamiento para evaluar políticas públicas. En este caso, se utilizó el juego de bienes públicos como metodología experimental, acompañado de una encuesta de percepción de violencia, para estudiar si la Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana genera mayor prosocialidad, enfocándose en cooperación como comportamiento base de la cultura ciudadana. A continuación se presentan conclusiones y recomendaciones de la evaluación, las cuales están divididas en conclusiones y recomendaciones de la aplicación de la metodología y sobre la Cátedra de Paz en Bogotá.

### **4.1 Conclusiones**

Con respecto a la aplicación de la metodología, las siguientes son las conclusiones:

- Los resultados de la evaluación permiten un análisis para las IED estudiadas pero no un análisis integral de la estrategia de Cátedra de Paz en Bogotá.
- Las metodologías de economía del comportamiento permiten obtener información más precisa sobre preferencias en diferentes situaciones sobre los individuos objetos de estudio. Adicionalmente, permite acceder de manera más eficiente a una fuente de información que por lo general no está disponible.

Frente a la Cátedra de Paz en Bogotá, las siguientes son las conclusiones:

- A partir del juego de bienes públicos, se encontró que las IED que implementaron la Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana siempre presentan mayores niveles de cooperación que las IED que no reportaron implementación, aunque las diferencias en los niveles de cooperación no siempre son significativas. El efecto es significativo especialmente para la posibilidad de ejercer presión social sobre los estudiantes que menos cooperaban.
- A partir de la encuesta de percepción de violencia, se encontró que las IED que implementaron la Cátedra de Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana reconocen en mayor medida las afectaciones del conflicto y en consecuencia tienen un mayor nivel de desnaturalización de la violencia.

### **4.2 Recomendaciones**

A continuación se presentan las recomendaciones para la aplicación de la metodología de evaluación:



1. Teniendo en cuenta la metodología de evaluación planteada, se recomienda escalarla de forma tal que se cuente con una mayor muestra de IED que permitan robustecer los resultados y hacerlos más significativos para el Distrito. De esta forma se pueden generar conclusiones que sean generalizables para Bogotá y permitan fortalecer la Cátedra de manera más integral.
2. La aplicación del piloto fue exitosa en el sentido de que permitió obtener resultados que dieran cuenta del estado actual de la Cátedra de Paz en Bogotá, por medio del estudio de caso de algunas IED. No obstante, la metodología puede fortalecerse por medio de mayor coordinación interinstitucional y el uso de tecnologías móviles que faciliten su escalamiento.
3. Se recomienda hacer mayor uso de herramientas de evaluación innovadoras para el Distrito, como la economía del comportamiento, teniendo en cuenta que hay aspectos a evaluar que no cuentan con información para su análisis o cuya información puede presentar sesgos y problemas de medición.

Las siguientes son las recomendaciones para la Cátedra de Paz en Bogotá:

1. Teniendo en cuenta que los resultados del juego de bienes públicos muestran correlaciones positivas entre los niveles de prosocialidad y la implementación del programa, se recomienda fortalecer la Cátedra de la Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana, pensando en pueden existir efectos de largo plazo que hagan que las diferencias entre IED que implementaron y no implementaron la Cátedra sean mayores y más significativas.
2. Dado que las IED que reportaron la implementación de la Cátedra reconocen en mayor medida las afectaciones del conflicto, se recomienda continuar y fortalecer la Cátedra de la Paz con Enfoque de Cultura Ciudadana en Bogotá, teniendo en cuenta que los resultados concuerdan con el objetivo de desnaturalizar la violencia.

## Referencias

- Acero, H. (2002). Reducción de la violencia y la delincuencia en Bogotá, Colombia, 1994-2002. *Biomédica*, 22, pp. 362 – 372.
- Akresh, R., Halim, D & Kleemans, M. (2018). Long-term and Intergenerational Effects of Education: Evidence from School Construction in Indonesia. *NBER Working Papers*, 25265.
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (9 de junio de 2016). Plan Distrital de Desarrollo “Bogotá Mejor para Todos” 2016-2020 Tomo 1. [Acuerdo 645 de 2016]. Recuperado de: <http://www.sdp.gov.co/gestion-a-la-inversion/planes-de-desarrollo-y-fortalecimiento-local/planes-de-desarrollo-local/bogota-mejor-todos>.
- Attanazio, O., Polania-Reyes, S & Pellerano, L. (2015). Building social capital: conditional cash transfers and cooperation. *Journal of Behaviour and Organization*, 118, pp. 22-39.
- Bochet, O., Page, T & Putterman, L. (2006). Communication and punishment in voluntary contribution experiments. *Journal of Economic Behaviour and Organization*, 60, pp. 11 – 26.
- Brennan, T. (2014). Behavioral economics and policy evaluation. *Journal of Benefit and Cost Analysis*, 5(1), pp. 89-109.
- Brosig, J., Ockenfels, A & Weimann, J. (2003). The Effect of Communication Media on Cooperation. *German Economic Review*, 4(2), pp. 217 – 241.
- Chakraborti, R; Maloney, M; Roberts, G & Shogren, J. (2018). Social Capital and the voluntary provision of public goods. *Journal of Behavioural and Experimental Economics*. 77, pp. 196 – 208.
- Congreso de la República de Colombia. (25 de mayo de 2015). *Por el cual se reglamenta la Cátedra de Paz*. [Decreto 1038 de 2015]. DO: 49.522.
- Congreso de la República de Colombia. (2 de septiembre de 2014). *Por la cual se establece la Cátedra de la Paz en todas las instituciones educativas del país*. [Ley 1732 de 2014]. DO: 49.261.
- Congreso de la República de Colombia. (15 de marzo de 2013). *Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar*. [Ley 1620 de 2013]. DO: 48.733.
- Concejo de Bogotá. (26 de septiembre de 2006). *Por medio del cual se crean en las instituciones educativas los espacios para concretar en iniciativas innovadoras y proyectos, la*

*convivencia, el afecto, el amor y el buen trato a las niñas y los niños.* [Acuerdo 243 de 2006].

Concejo de Bogotá. (9 de julio de 2004). *Por medio del cual se modifica y adiciona el acuerdo número 21 del 9 de diciembre de 1998, se implementa la cátedra de derechos humanos, deberes y garantías y pedagógica de la reconciliación y se dictan otras disposiciones.* [Acuerdo Distrital 125 de 2004].

Concejo de Bogotá. (9 de diciembre de 1998). *Por el cual se implementa la cátedra de derechos humanos en los establecimientos educativos oficiales en el Distrito Capital.* [Acuerdo Distrital 21 de 1998].

Concejo de Bogotá. (1 de junio de 1995). *Por el cual se adopta el Plan de Desarrollo Económico Social y de Obras Públicas para Santa Fe de Bogotá, D.C., 1995 – 1998 – Formar Ciudad.* [Decreto 295 de 1995].

Corpovisionarios. [Página Web]. (Fecha de consulta 20 de abril de 2019) Recuperado de: <https://corpovisionarios.org/cultura-ciudadana/>.

Dawes, R & Thaler, R (1988). Anomalies: Cooperation. *Journal of Economic Perspectives*, 2 (3), pp. 187-197.

Fehr, E & Gächter, S. (2000). Fairness and Retaliation: The Economics of Reciprocity. *Journal of Economic Perspectives*, 14(3), pp. 159 – 181.

Fischbacher, U., Gächter, S & Fehr, E. (2000). Are people conditionally cooperative? Evidence from a public goods experiment. *Economics Letters*, 71, pp. 397 – 404.

Guererk, O., Rockenbach, B & Wolff, I. (2010). The effects of punishment in dynamic public-good games. *MPRA Paper*. University Library of Munich, Alemania.

Isaac, M & Walker, J. (1988). Group size effect in public goods provision: The voluntary contributions mechanism. *The Quarterly Journal of Economics*. 103(1), pp. 179 – 199.

Kerr, N & Kaufmann-Gilliland, C. (1994). Communication, commitment, and cooperation in social dilemma. *Journal of Personality and Social Psychology*, 66(3), pp. 513 – 529.

Krishnamurthy, S. (2001). Understanding Online Message Dissemination: An Empirical Analysis of Send-This-Message-To-Your-Friend Data. *First Monday*, 6(5).

Kurzban, R., Burton-Chelew, M & West, S. (2015). The Evolution of Altruism in Humans. *Annual Review of Psychology*, 66(1).

Ledyard, J (1997). Public Goods: A Survey of Experimental Research. *Social Science Working Paper*, 861.

- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Orientaciones generales para la implementación de la Cátedra de la Paz en los establecimientos educativos de preescolar, básica y media de Colombia*. Bogotá D.C. Recuperado de: <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/orientacionesdupaz.pdf>
- Mockus, A. (2002). Convivencia como armonización de ley, moral y cultura. *Perspectivas*, 32(1), pp. 19 – 37.
- Morales, J., Ramalingam, A & Walker, J. (2016). Variation in experimental instructions: Punishment in public good games. *Working Paper Series*. Centre for Behavioural and Experimental Social Science (CBESS).
- Reynolds, A., Temple, J., Robertson, D & Mann, E. (2001). Long-term effects of an early childhood intervention on educational achievement and juvenile arrest: A 15-year follow-up of low-income children in public schools. *Jama*, 285(18), pp. 2339 – 2346.
- Secretaría de Educación Distrital. (2018). *Orientaciones para la implementación de la Cátedra de Paz con enfoque de cultura ciudadana: lineamientos para la implementación de políticas, programas y proyectos educativos*. Bogotá D.C. Recuperado de: <https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/001/831/2/FNL%20LBR%20ISSUU%20Catedra%20de%20paz.pdf>.
- Sojo, C. (2014). Evaluación medio término Proyecto Educación para la Ciudadanía y la Convivencia, PECC. *Repositorio SED Bogotá*. Recuperado de: <https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/001/586/1/Informe%20medio%20t%ef%bf%bdrmino%20.pdf>.
- Veeduría Distrital. (2016). Documento de Formulación Proyecto de Inversión 1060: Laboratorio de Innovación para la Gestión Pública Distrital. Bogotá. Recuperado de: <https://veeduriadistrital.gov.co/sites/default/files/files/20190227%20formulaci%C3%B3n%20Proyecto%201060.PDF>.

## **Anexos**

### **Anexo A. Bienvenida a Sesión Experimental – Instrucciones Generales**

Hola a todos y todas, muchas gracias por permitirnos hacer este ejercicio. Les recordamos que pueden participar ya que sus padres los autorizaron por medio de un consentimiento informado. Tanto el colegio como sus padres tienen conocimiento del ejercicio que desarrollaremos, que tiene el fin de conocer a profundidad la percepción de distintos programas que tiene el Distrito.

Para iniciar, por favor tengan en cuenta las siguientes reglas de juego:

- Durante el ejercicio no podrán hablar entre ustedes a menos que demos la instrucción de hablar.
- En caso de que tengan alguna duda, por favor levanten la mano y uno de nosotros se acercará a solucionar sus dudas.
- Por participar, todos tienen la posibilidad de ganar un premio al final del ejercicio, pero no todos ganarán premio. El premio no es dinero en efectivo y se le hará llegar al ganador por medio de un profesor.

El ejercicio está dividido en dos partes:

- En la Primera parte, desarrollaremos un juego en el cual deberán tomar decisiones. La decisión que tomen va a afectarlos a ustedes pero también a otros compañeros. En esta actividad deben imaginar que tienen dinero, y entre más dinero tengan al final de juego, mayor será la posibilidad de que ganen el premio.
- En la Segunda, les daremos un formato con 14 preguntas. 8 de las preguntas están relacionadas con la convivencia en su colegio y en Colombia. Las 6 preguntas restantes están relacionadas con ustedes.

Durante el ejercicio pueden participar con absoluta tranquilidad, porque ni sus compañeros, ni profesores, ni nosotros sabremos lo que están respondiendo, es decir, todas las respuestas son anónimas.

### **Anexo B. Instrucciones Juego de Bienes Públicos (Variación con Comunicación)**

Número General Único: \_\_\_\_\_

Fecha de la sesión (dd/mm/aaaa): \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Lugar de la sesión: \_\_\_\_\_

Para este ejercicio, supongan que tienen cierta cantidad de dinero. Durante el ejercicio deberán tomar decisiones que afectan la cantidad de dinero que tienen y la probabilidad de ganar el premio. Fueron divididos por equipos de manera aleatoria, así que no sabrán a qué grupo pertenecen.

El propósito del juego es acumular dinero. Para ello, cada uno de ustedes puede invertir su dinero en un proyecto que le permitirá ganar más dinero. Al final del juego, la cantidad de dinero que tengan va a hacer que varíe la posibilidad de ganar el premio. Ya que entre *más dinero acumulen, hay mayor posibilidad de que se ganen el premio*. Recuerden que el dinero es imaginario, y que el premio no será dinero.

Ahora vamos a leer las instrucciones generales del ejercicio que tendrá varias rondas y cada una será independiente. Estas instrucciones generales permitirán que se familiaricen con el juego.

0. Vamos a jugar 3 rondas. En cada ronda, cada persona de su equipo inicia con 5 mil pesos.
1. El juego tiene un proyecto para invertir. Este proyecto es de y para todos los miembros del equipo. En cada ronda los miembros del equipo pueden invertir en el proyecto la cantidad que deseen: \$1.000, \$2.000, \$3.000, \$4.000, \$5.000.
2. Durante cada ronda, cada miembro del equipo decidirá cuánto dinero invertirá en el proyecto. Lo que no inviertan, se queda para ustedes.
3. Esta cartilla viene con espacios para que marquen cuánto dinero invertirán en el proyecto y con cuánto dinero se van a quedar. El dinero invertido en el proyecto se duplicará y se dividirán en partes iguales entre los miembros del grupo. Por favor no marquen hasta que nosotros demos la instrucción de hacerlo.
4. Un encargado del proyecto pasará recogiendo las cartillas para registrar la información.
5. Después de registrar la información, les devolveremos la cartilla a cada uno, que además tendrá reportado en una tabla lo que invirtió en total el grupo y cuánto ganaste. Las ganancias finales de cada ronda serán la suma del dinero con el que te quedaste y lo que ganaste por la inversión.
6. Al final del juego, cada uno tendrá unas ganancias finales por cada ronda. El premio se entregará por sorteo con base en la suma de las ganancias finales de cada ronda. Entre más dinero tengan, mayor será la posibilidad de ganar el premio.

Ahora vamos a ver un ejemplo:

Ronda de ejemplo

¿Cuánto de tus \$5.000 quieres invertir en el proyecto?

Recuerda que lo que se invierta en el proyecto se suma, se multiplica por 2 y luego se divide en el número de miembros del equipo. Estas ganancias se suman a lo que te quedaste.

*Para escoger una opción, marca con una X el cuadro que corresponda a la cantidad que quieres invertir y con la que te quieres quedar.*

*Por favor marca solo una opción.*

- Invertir \$0 al proyecto y quedarse con \$5.000.
- Invertir \$1.000 al proyecto y quedarse con \$4.000.

- Invertir \$2.000 al proyecto y quedarse con \$3.000.
- Invertir \$3.000 al proyecto y quedarse con \$2.000.
- Invertir \$4.000 al proyecto y quedarse con \$1.000.
- Invertir \$5.000 al proyecto y quedarse con \$0.

Ahora imaginemos que yo invertí \$3.000 al proyecto, y me quedé con \$2.000. Supongamos que, en total, todo el equipo invirtió \$15.000. Si mi equipo es de 5 personas, entonces mis ganancias serían  $\$15.000 \times 2 = \$30.000$ , dividido en el número de personas del equipo ( $\$30.000 / 5 = \$6.000$ ). Entonces mi ganancia para la ronda sería de \$6.000.

Mi ganancia final sería \$6.000 que gané por la inversión, mas el dinero con el que me quedé (\$2000).

El registro de esta información se reporta en la siguiente tabla:

<i>Aporte total del grupo</i>	<i>Ganancia de la ronda</i>	<i>Ganancia final</i>
\$15.000	\$6.000	$\$6.000 + \$2.000 = \$8.000$

Todos los cálculos serán realizados por nosotros, los registraremos en la tabla para que sepan cuánto van ganando.

Número General Único: \_\_\_\_\_

Ronda 1

¿Cuánto de tus \$5.000 quieres invertir en el proyecto?

Recuerda que lo que se invierta en el proyecto se suma, se multiplica por 2 y luego se divide en el número de miembros del equipo. Estas ganancias se suman a lo que te quedaste.

*Para escoger una opción, marca con una X el cuadro que corresponda a la cantidad que quieres invertir y con la que te quieres quedar.*

*Por favor marca solo una opción.*

- Invertir \$0 al proyecto y quedarse con \$5.000.
- Invertir \$1.000 al proyecto y quedarse con \$4.000.
- Invertir \$2.000 al proyecto y quedarse con \$3.000.

- Invertir \$3.000 al proyecto y quedarse con \$2.000.
- Invertir \$4.000 al proyecto y quedarse con \$1.000.
- Invertir \$5.000 al proyecto y quedarse con \$0.

<i>Aporte total del grupo</i>	<i>Ganancia de la ronda</i>	<i>Ganancia final</i>

Número General Único: \_\_\_\_\_

### Ronda 2

Para esta ronda, cuando uno de nosotros recoja todos los cuadernillos y den la instrucción, podrán pararse a hablar con sus compañeros. Para esto tendrán 5 minutos. Una vez uno de nosotros avise que el tiempo se acabó, por favor vuelvan a sus asientos en silencio. Es importante que estén pendientes de los avisos que demos.

¿Cuánto de tus \$5.000 quieres invertir en el proyecto?

Recuerda que lo que se invierta en el proyecto se suma, se multiplica por 2 y luego se divide en el número de miembros del equipo. Estas ganancias se suman a lo que te quedaste.

*Para escoger una opción, marca con una X el cuadro que corresponda a la cantidad que quieres invertir y con la que te quieres quedar.*

*Por favor marca solo una opción.*

- Invertir \$0 al proyecto y quedarse con \$5.000.
- Invertir \$1.000 al proyecto y quedarse con \$4.000.
- Invertir \$2.000 al proyecto y quedarse con \$3.000.
- Invertir \$3.000 al proyecto y quedarse con \$2.000.
- Invertir \$4.000 al proyecto y quedarse con \$1.000.
- Invertir \$5.000 al proyecto y quedarse con \$0.

<i>Aporte total del grupo</i>	<i>Ganancia de la ronda</i>	<i>Ganancia final</i>

Número General Único: \_\_\_\_\_



### Ronda 3

¿Cuánto de tus \$5.000 quieres invertir en el proyecto?

Recuerda que lo que se invierta en el proyecto se suma, se multiplica por 2 y luego se divide en el número de miembros del equipo. Estas ganancias se suman a lo que te quedaste.

*Para escoger una opción, marca con una X el cuadro que corresponda a la cantidad que quieres invertir y con la que te quieres quedar.*

*Por favor marca solo una opción.*

- Invertir \$0 al proyecto y quedarse con \$5.000.
- Invertir \$1.000 al proyecto y quedarse con \$4.000.
- Invertir \$2.000 al proyecto y quedarse con \$3.000.
- Invertir \$3.000 al proyecto y quedarse con \$2.000.
- Invertir \$4.000 al proyecto y quedarse con \$1.000.
- Invertir \$5.000 al proyecto y quedarse con \$0.

<i>Aporte total del grupo</i>	<i>Ganancia de la ronda</i>	<i>Ganancia final</i>

### **Anexo C.** Instrucciones Juego de Bienes Públicos (Variación con Comunicación)

Número General Único: \_\_\_\_\_

Fecha de la sesión (dd/mm/aaaa): \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Lugar de la sesión: \_\_\_\_\_

Para este ejercicio, supongan que tienen cierta cantidad de dinero. Durante el ejercicio deberán tomar decisiones que afectan la cantidad de dinero que tienen y la probabilidad de ganar el premio. Fueron divididos por equipos de manera aleatoria, así que no sabrán a qué grupo pertenecen.

El propósito del juego es acumular dinero. Para ello, cada uno de ustedes puede invertir su dinero en un proyecto que le permitirá ganar más dinero. Al final del juego, la cantidad de dinero que tengan va a hacer que varíe la posibilidad de ganar el premio. Ya que entre más dinero acumulen, hay mayor posibilidad de que se ganen el premio. Recuerden que el dinero es imaginario, y que el premio no será dinero.

Ahora vamos a leer las instrucciones generales del ejercicio que tendrá varias rondas y cada una será independiente. Estas instrucciones generales permitirán que se familiaricen con el juego.

0. Vamos a jugar 3 rondas. En cada ronda, cada persona de su equipo inicia con 5 mil pesos.
1. El juego tiene un proyecto para invertir. Este proyecto es de y para todos los miembros del equipo. En cada ronda los miembros del equipo pueden invertir en el proyecto la cantidad que deseen: \$1.000, \$2.000, \$3.000, \$4.000, \$5.000.
2. Durante cada ronda, cada miembro del equipo decidirá cuánto dinero invertirá en el proyecto. Lo que no inviertan, se queda para ustedes.
3. Esta cartilla viene con espacios para que marquen cuánto dinero invertirán en el proyecto y con cuánto dinero se van a quedar. El dinero invertido en el proyecto se duplicará y se dividirán en partes iguales entre los miembros del grupo. Por favor no marquen hasta que nosotros demos la instrucción de hacerlo.
4. Un encargado del proyecto pasará recogiendo las cartillas para registrar la información.
5. Después de registrar la información, les devolveremos la cartilla a cada uno, que además tendrá reportado en una tabla lo que invirtió en total el grupo y cuánto ganaste. Las ganancias finales de cada ronda serán la suma del dinero con el que te quedaste y lo que ganaste por la inversión.
6. Al final del juego, cada uno tendrá unas ganancias finales por cada ronda. El premio se entregará por sorteo con base en la suma de las ganancias finales de cada ronda. Entre más dinero tengan, mayor será la posibilidad de ganar el premio.

Ahora vamos a ver un ejemplo:

Ronda de ejemplo

¿Cuánto de tus \$5.000 quieres invertir en el proyecto?

Recuerda que lo que se invierta en el proyecto se suma, se multiplica por 2 y luego se divide en el número de miembros del equipo. Estas ganancias se suman a lo que te quedaste.

Para escoger una opción, marca con una X el cuadro que corresponda a la cantidad que quieres invertir y con la que te quieres quedar.

Por favor marca solo una opción.

- Invertir \$0 al proyecto y quedarse con \$5.000.
- Invertir \$1.000 al proyecto y quedarse con \$4.000.
- Invertir \$2.000 al proyecto y quedarse con \$3.000.
- Invertir \$3.000 al proyecto y quedarse con \$2.000.
- Invertir \$4.000 al proyecto y quedarse con \$1.000.

Invertir \$5.000 al proyecto y quedarse con \$0.

Ahora imaginemos que yo invertí \$3.000 al proyecto, y me quedé con \$2.000. Supongamos que, en total, todo el equipo invirtió \$15.000. Si mi equipo es de 5 personas, entonces mis ganancias serían  $\$15.000 \times 2 = \$30.000$ , dividido en el número de personas del equipo ( $\$30.000 / 5 = \$6.000$ ). Entonces mi ganancia para la ronda sería de \$6.000.

Mi ganancia final sería \$6.000 que gané por la inversión, mas el dinero con el que me quedé (\$2000).

El registro de esta información se reporta en la siguiente tabla:

Aporte total del grupo	Ganancia de la ronda	Ganancia final
\$15.000	\$6.000	$\$6.000 + \$2.000 = \$8.000$

Todos los cálculos serán realizados por nosotros, los registraremos en la tabla para que sepan cuánto van ganando.

Número General Único: \_\_\_\_\_

Ronda 1

¿Cuánto de tus \$5.000 quieres invertir en el proyecto?

Recuerda que lo que se invierte en el proyecto se suma, se multiplica por 2 y luego se divide en el número de miembros del equipo. Estas ganancias se suman a lo que te quedaste.

Para escoger una opción, marca con una X el cuadro que corresponda a la cantidad que quieres invertir y con la que te quieres quedar.

Por favor marca solo una opción.

- Invertir \$0 al proyecto y quedarse con \$5.000.
- Invertir \$1.000 al proyecto y quedarse con \$4.000.
- Invertir \$2.000 al proyecto y quedarse con \$3.000.
- Invertir \$3.000 al proyecto y quedarse con \$2.000.
- Invertir \$4.000 al proyecto y quedarse con \$1.000.
- Invertir \$5.000 al proyecto y quedarse con \$0.

Aporte total del grupo	Ganancia de la ronda	Ganancia final
------------------------	----------------------	----------------

--	--	--

Número General Único: \_\_\_\_\_

### Ronda 2

Para esta ronda, cuando uno de nosotros recoja todos los cuadernillos y registremos las respuestas, otro de nosotros escribirá en el tablero los valores invertidos más bajos de cada equipo, pero nadie sabrá el grupo ni la persona a la que correspondan.

¿Cuánto de tus \$5.000 quieres invertir en el proyecto?

Recuerda que lo que se invierta en el proyecto se suma, se multiplica por 2 y luego se divide en el número de miembros del equipo. Estas ganancias se suman a lo que te quedaste.

Para escoger una opción, marca con una X el cuadro que corresponda a la cantidad que quieres invertir y con la que te quieres quedar.

Por favor marca solo una opción.

- Invertir \$0 al proyecto y quedarse con \$5.000.
- Invertir \$1.000 al proyecto y quedarse con \$4.000.
- Invertir \$2.000 al proyecto y quedarse con \$3.000.
- Invertir \$3.000 al proyecto y quedarse con \$2.000.
- Invertir \$4.000 al proyecto y quedarse con \$1.000.
- Invertir \$5.000 al proyecto y quedarse con \$0.

Aporte total del grupo	Ganancia de la ronda	Ganancia final

Número General Único: \_\_\_\_\_

### Ronda 3

Recuerda que no sabes exactamente cuál de los valores más bajos corresponde a tu equipo. En esta ronda, deberás decidir si quieres “castigar” a las personas de tu equipo que menos invirtieron en el proyecto. Si decides que Sí, usted deberá decidir si desea castigar a las personas que menos invirtieron. Si lo desea, debe marcar la casilla “Sí”, por favor marca la casilla “Sí” del cuadro debajo de las opciones de inversión. Si la mayoría de tu equipo decide castigar, las persona castigadas tendrán menor posibilidad de ganar el premio.

¿Cuánto de tus \$5.000 quieres invertir en el proyecto?

Recuerda que lo que se invierta en el proyecto se suma, se multiplica por 2 y luego se divide en el número de miembros del equipo. Estas ganancias se suman a lo que te quedaste.

Para escoger una opción, marca con una X el cuadro que corresponda a la cantidad que quieres invertir y con la que te quieres quedar.

Por favor marca solo una opción.

- Invertir \$0 al proyecto y quedarse con \$5.000.
- Invertir \$1.000 al proyecto y quedarse con \$4.000.
- Invertir \$2.000 al proyecto y quedarse con \$3.000.
- Invertir \$3.000 al proyecto y quedarse con \$2.000.
- Invertir \$4.000 al proyecto y quedarse con \$1.000.
- Invertir \$5.000 al proyecto y quedarse con \$0.

¿Deseas castigar? Por favor marca con una x solo una opción.

Sí	No

Aporte total del grupo	Ganancia de la ronda	Ganancia final

#### **Anexo D.** Cuestionario

Número General Único: \_\_\_\_\_

Fecha de la sesión (dd/mm/aaaa): \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Lugar de la sesión: \_\_\_\_\_

A continuación, les formularemos 8 situaciones. Después de leer cada situación, deberán marcar con una x la opción que mejor describa su percepción. Deben consignar sus elecciones en el formato debajo de estas instrucciones. Después, les formularemos 6 preguntas relacionadas con ustedes. Recuerden que esta información es anónima y nadie, ni sus compañeros, ni sus profesores, ni los encargados de la actividad sabrán exactamente cómo están respondiendo.

Si tienen preguntas, por favor levanten la mano y alguno de los encargados se acercará para solucionar sus dudas. No olviden que por ningún motivo podrán hablar con sus compañeros, de lo contrario tendrán que salir de la actividad. Nuevamente les agradecemos mucho la participación, si no tienen más dudas, pueden empezar a llenar el cuestionario.

1. En general, ¿está MAL golpear a otra persona?

A. Está muy mal	
B. Está un poco mal	
C. Está un poco bien	
D. Está muy bien	

2. En general, ¿está MAL insultar a otras personas?

A. Está muy mal	
B. Está un poco mal	
C. Está un poco bien	
D. Está muy bien	

3. En general, ¿está MAL pelear físicamente con otras personas?

A. Está muy mal	
B. Está un poco mal	
C. Está un poco bien	
D. Está muy bien	

4. Si estás enojado, ¿está BIEN insultar a otras personas?

A. Está muy mal	
B. Está un poco mal	
C. Está un poco bien	
D. Está muy bien	

5. ¿Con qué frecuencia se pueden identificar conflictos en tu entorno (casa, colegio, amigos, otros familiares)?

A. Nunca	
B. Poco frecuente	
C. Frecuente	
D. Muy frecuente	

6. ¿Con qué frecuencia las personas resuelven sus conflictos a través de la violencia?

A. Nunca	
B. Poco frecuente	
C. Frecuente	
D. Muy frecuente	

7. ¿Qué tanto apoyo requiere una persona víctima de un conflicto armado?

A. Poco	
B. Medio	
C. Mucho	
D. Demasiado	

8. ¿Con qué frecuencia se presentan violaciones a los derechos humanos en un conflicto?

A. Nunca	
B. Poco frecuente	
C. Frecuente	
D. Muy frecuente	

A continuación, deben diligenciar la siguiente información sobre ustedes.

9. Edad: \_\_\_\_\_

10. Género:

Masculino	
Femenino	

11. Ciudad de nacimiento: \_\_\_\_\_

12. Estrato: \_\_\_\_\_

13. Barrio de residencia: \_\_\_\_\_

14. Número de hermanos o hermanas (si no tienes, escribir 0): \_\_\_\_\_

**Anexo E. Tablas y Figuras Adicionales**

*Tabla 7. Tablas de contingencia para las preguntas 1 y 3*

<i>Sin Cátedra</i>					<i>Con Cátedra</i>					
Pregunta_3					Pregunta_3					
Pregunta_1	Muy bien	Muy mal	Poco mal	Total	Pregunta_1	Muy bien	Muy mal	Poco bien	Poco mal	Total
Muy mal	0	70.59	29.41	100	Muy mal	0	85.19	1.85	12.96	100
Poco mal	5.26	42.11	52.63	100	Poco mal	0	38.46	0	61.54	100
Poco bien	0	0	100	100	Muy bien	100	0	0	0	100
Total	1.85	59.26	38.89	100	Total	1.47	75	1.47	22.06	100

*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

*Tabla 8. Tablas de contingencia pregunta 2 y 4*

<i>Sin Cátedra</i>					<i>Con Cátedra</i>				
Pregunta 4					Pregunta 4				
Pregunta 2	Muy mal	Poco bien	Poco mal	Total	Pregunta 2	Muy mal	Poco bien	Poco mal	Total
Muy mal	84.38	0	15.63	100	Muy mal	66.67	0	33.33	100
Poco mal	42.86	9.52	47.62	100	Poco mal	48.15	7.41	44.44	100
Poco bien	0	100	0	100	Poco bien	0	50	50	100
Total	66.67	5.56	27.78	100	Total	57.35	4.41	38.24	100

*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

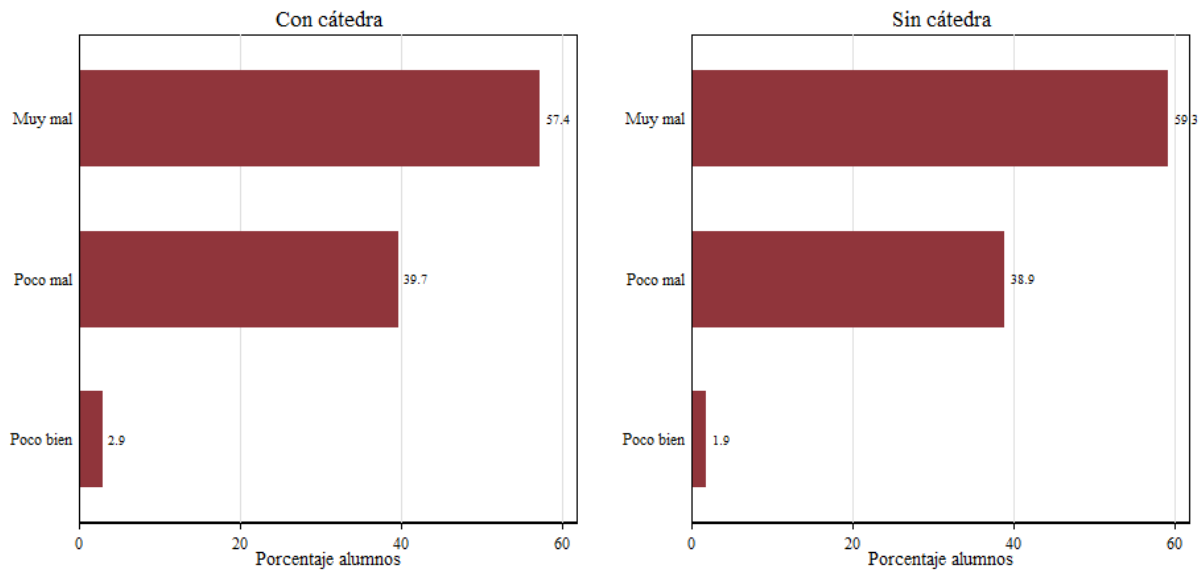
*Tabla 9. Tablas de contingencia preguntas 7 y 8*

<i>Sin cátedra</i>						<i>Con cátedra</i>					
Pregunta7						Pregunta 7					
Pregunta 8	Demasiado	Medio	Mucho	Poco	Total	Pregunta 8	Demasiado	Medio	Mucho	Poco	Total
Frecuente	48	8	44	0	100	Muy frecuente	65.63	6.25	28.13	0	100

	<i>Sin cátedra</i>					<i>Con cátedra</i>					
Muy frecuente	40	5	50	5	100	Frecuente	44.83	6.9	41.38	6.9	100
Poco frecuente	0	55.56	44.44	0	100	Poco frecuente	0	16.67	50	33.33	100
Total	37.04	14.81	46.3	1.85	100	Nunca	0	0	100	0	100

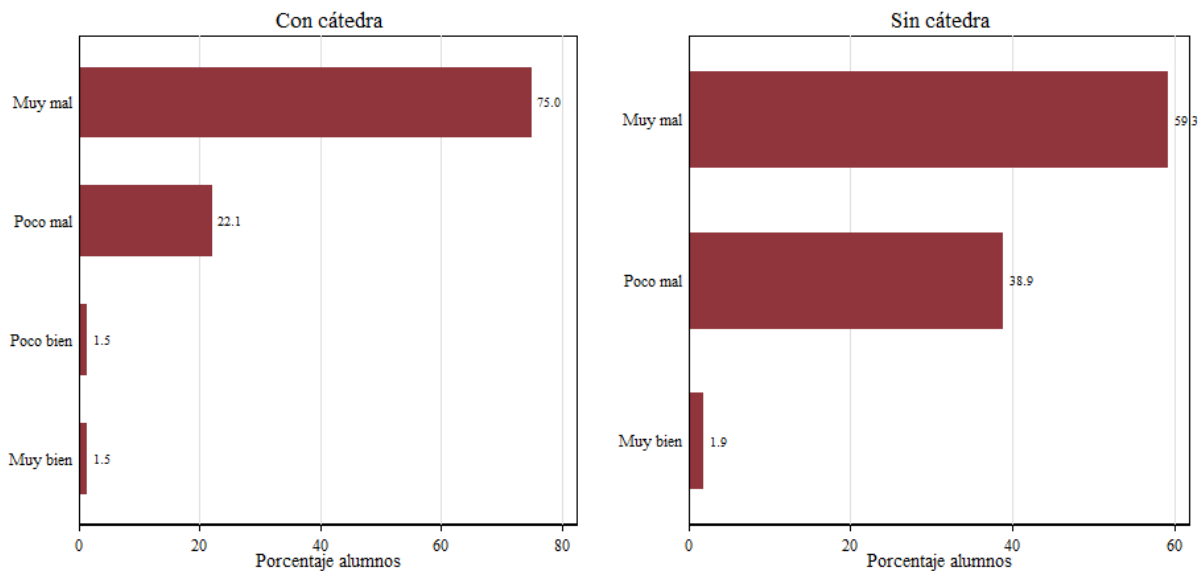
Fuente: elaborada por la Veeduría Distrital.

Figura 7. Pregunta 2: En general, ¿Está MAL insultar a otras personas?



Fuente: elaborada por la Veeduría Distrital.

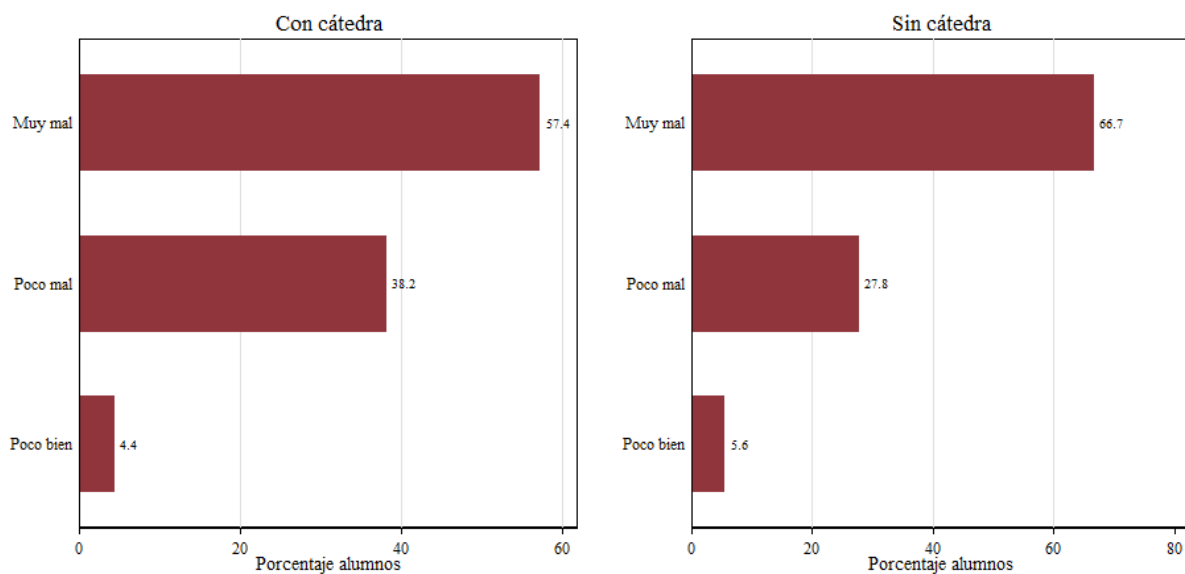
Figura 8. Pregunta 3: En general, ¿Está MAL pelear físicamente con otras personas?



Fuente: elaborada por la Veeduría Distrital.

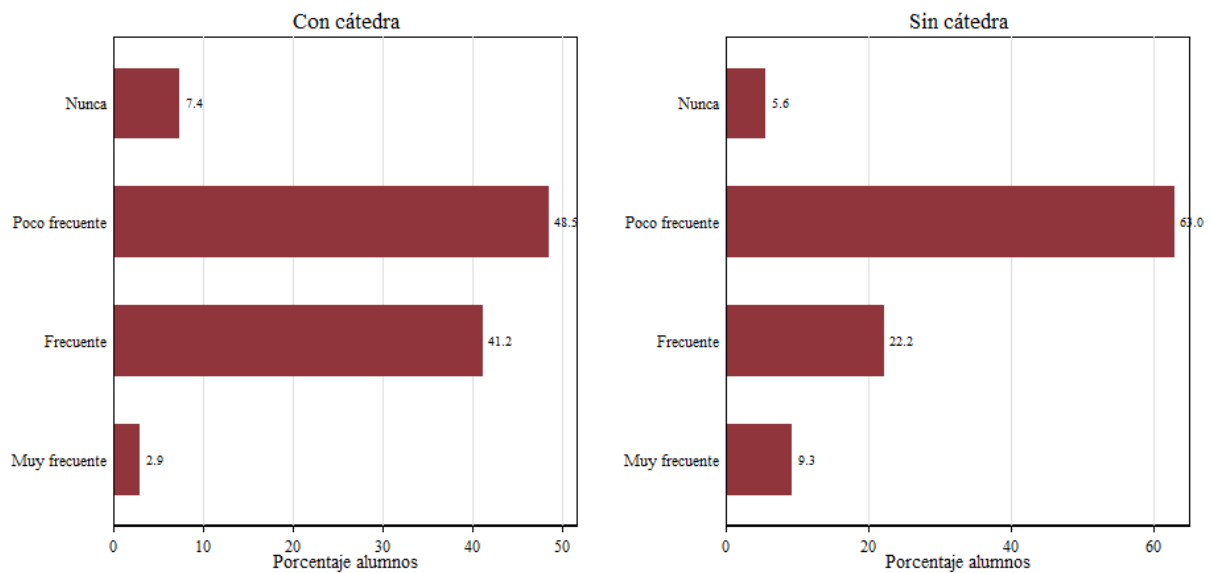


*Figura 9. Pregunta 4: Si estás enojado, ¿Está BIEN insultar a otras personas?*



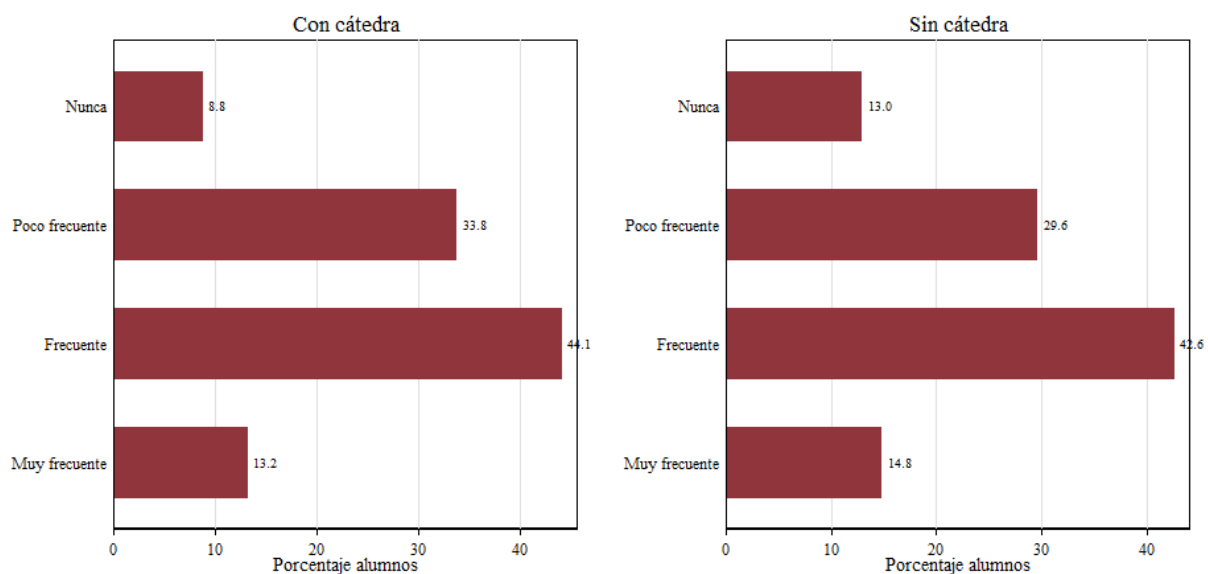
*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

*Figura 10. Pregunta 5: ¿Con qué frecuencia se pueden identificar conflictos en tu entorno (casa, colegio, amigos, otros familiares)?*



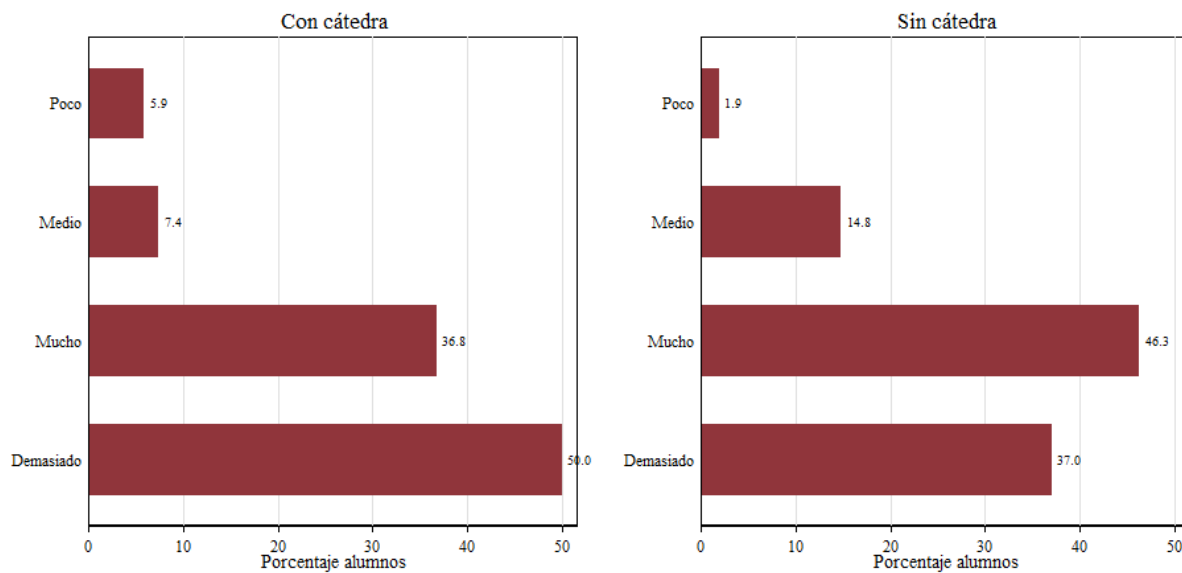
*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

*Figura 11. Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia las personas resuelven sus conflictos a través de la violencia?*



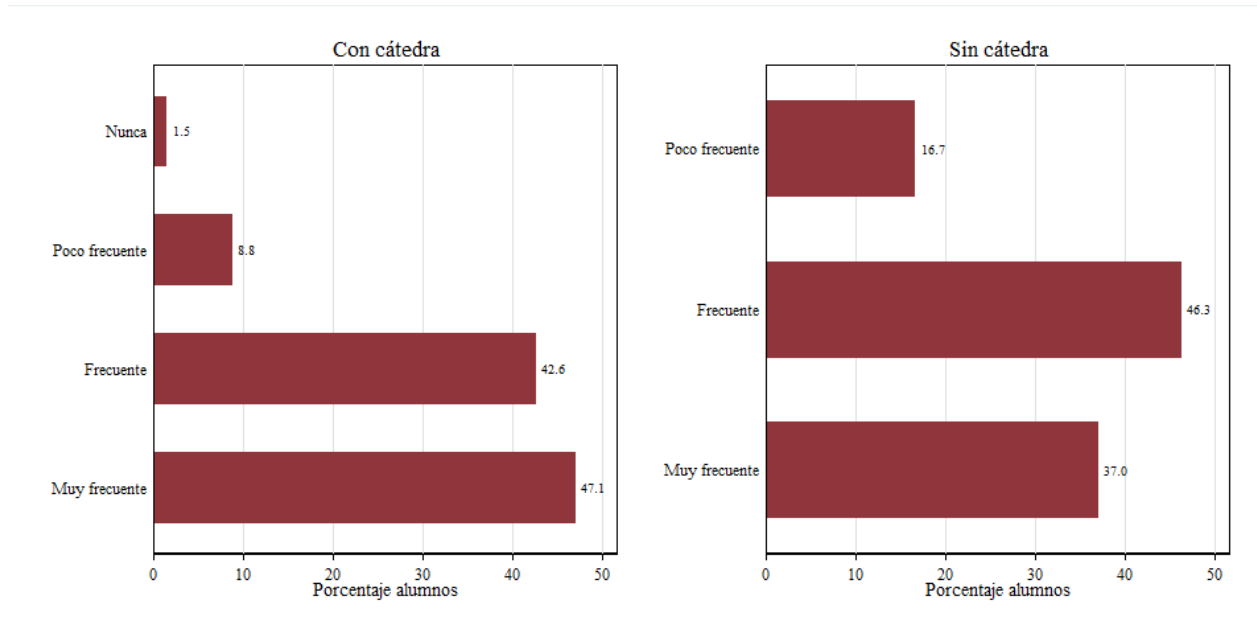
*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

*Figura 12. Pregunta 7: ¿Qué tanto apoyo requiere una persona víctima de un conflicto armado?*



*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

*Figura 13. Pregunta 8: ¿Con qué frecuencia se presentan violaciones a los derechos humanos en un conflicto?*



*Fuente:* elaborada por la Veeduría Distrital.

FIN.