



# **Cultura de Integridad: Forjando una Sociedad empoderada, participativa y corresponsable**

Entendiendo preferencias y conductas a través de viñetas: un análisis  
experimental

## **GUÍA METODOLÓGICA**

Proyecto de USAID Inversión Pública Transparente – TPI

Septiembre 2024

## Tabla de contenido

Tabla de contenido.....	2
1. Introducción .....	2
2. Orientaciones generales.....	3
2.1 ¿Qué es una viñeta? .....	3
2.2 ¿Por qué utilizar viñetas?.....	3
3. Orientaciones específicas .....	4
3.1 Contenido de las viñetas:.....	4
3.2 Aleatorización: .....	4
3.3 Variables de resultado y respuestas: .....	6
3.4 Definición de población objetivo y muestra:.....	6
3.5 Plataformas para aplicación: .....	7
4. Consideraciones prácticas para la aplicación de viñetas.....	7
5. Consideraciones éticas .....	8
6. Análisis de datos .....	8

### I. Introducción

El presente documento tiene como objetivo facilitar la implementación de una **metodología basada en viñetas**. En él se explica de manera clara, sencilla y detallada cómo replicar la intervención con esta metodología, cubriendo las fases de diseño, aplicación y análisis de datos, y brindando consejos prácticos para dicho fin. Se espera de este modo contribuir a la recolección de información sobre las ideas, preferencias y conductas de diversos actores.

Dadas sus características, este método es especialmente útil para recoger información sobre temas sensibles al reducir el sesgo de la deseabilidad social de las respuestas (Auspurg et al., 2014). Un ejemplo de este tipo de tema es la integridad en los procesos de contratación pública.

La intervención inicial en base a la cual se formula la presente guía fue diseñada y aplicada por el Instituto de Estudios Peruanos, a solicitud del Proyecto Inversión Pública Transparente, de USAID. La intervención buscó recabar los insights de funcionarios públicos, miembros de la sociedad civil y empresarios acerca de la integridad en los procesos de contratación pública. Sus percepciones y experiencia serían la base para formular recomendaciones que contribuyeran a la sostenibilidad y continuidad de lo avanzado por el proyecto TPI, al encontrarse este en su fase de cierre. Se espera que, con ayuda del presente instructivo, se pueda replicar este efecto para otras instancias similares.

## 2. Orientaciones generales

### 2.1 ¿Qué es una viñeta?

Una viñeta es una construcción narrativa que presenta uno o más escenarios sobre los cuales el participante debe realizar un comentario, seleccionar una acción o emitir una opinión (Atzmüller y Steiner, 2010). Mediante este procedimiento, se busca identificar algún tipo de reflexión en el participante a partir del caso hipotético planteado en la narración.

**Tabla 1. Ejemplo de viñeta**

Para Carlos, encargado de la integridad en el proceso de contratación de una carretera en el gobierno regional A, el seguimiento a la presentación de las declaraciones juradas de interés (DJI) es clave. Durante su experiencia en otros procesos, ha podido encontrar casos de funcionarios que tuvieron vínculo contractual o laboral con empresas que tuvieron adjudicaciones con el gobierno regional.
--

Este tipo de metodología puede complementarse con un componente experimental que **aleatorice cierta sección del texto** de manera que exista variabilidad en las posibles respuestas, siendo posible relevante distinguir los puntos relevantes para la investigación.

De igual manera, en contextos experimentales se suele acompañar las viñetas aleatorizadas con cuestionarios adicionales que recojan las respuestas de los participantes. También suele incluirse estos cuestionarios para recoger información que den contexto al ejercicio, como información demográfica. Ejemplos e instrucciones sobre cómo formular estas últimas partes son proporcionados en la siguiente sección.

### 2.2 ¿Por qué utilizar viñetas?

La metodología de viñetas es de especial utilidad al recoger información sobre temas sensibles, pues reduce el sesgo de la deseabilidad social de las respuestas (Auspurg et al., 2014). Como herramienta, las viñetas permiten presentar escenarios hipotéticos en los que los participantes se ven menos condicionados a responder de manera políticamente

correcta. Para ello, se diseñan viñetas que incluyen componentes que permitan identificar patrones conductuales específicos y evaluar su relación con las variables de interés.

### 3. Orientaciones específicas

#### 3.1 Contenido de las viñetas:

Para poder diseñar el contenido de las viñetas es esencial tener en claro cuáles son los aspectos cuyos sesgos conductuales se desean evaluar. El diseño de las viñetas debe presentar situaciones límite que logren generar reacciones variadas en los participantes. Al hacer esto, se busca obtener respuestas que en escenarios con preguntas directas no saldrían en un cuestionario.

Un punto importante sobre el diseño de las viñetas es que debe evitarse polarizar al participante: la pregunta o afirmación no debe generar un rechazo o aceptación directa en el participante. Ejemplos de escenarios a evitar serían:

- “El funcionario roba dinero en la municipalidad”

Este tipo de narrativas generaría una reacción polarizada en los participantes por lo que no se tendría variabilidad en las respuestas de las preguntas. Se sugiere, en su lugar, optar por escenarios más matizados. Por ejemplo:

- “La encargada de integridad sí notó que existía un acuerdo indebido entre dos postores. Sin embargo, no lo mencionó pues, de ser ambos eliminados, no quedarían candidatos posibles”

#### 3.2 Aleatorización:

El componente experimental de la metodología de viñetas está en **la inclusión de factores aleatorios** dentro de las narrativas de las viñetas. Estos factores dentro de cada viñeta se definen como componentes específicos que buscan cambiar el sentido del escenario presentado. El número de factores a aleatorizar dentro de una viñeta dependerá del número de escenarios definidos. Se sugiere usar dos casos dentro del factor en cada viñeta. El siguiente ejemplo presenta cómo la realización del factor aleatorio cambia el significado de la viñeta:

*El equipo veedor compuesto por (**vecinos de la zona/regidores de la municipalidad**) observa que la calidad del cemento fue deficiente. A pesar de esto, las observaciones no fueron resueltas.*

En este caso el factor puede ser “vecinos de la zona” o “regidores de la municipalidad” con una probabilidad de 50% cada uno. La inclusión de un componente aleatorio como este dentro de la evaluación asegura que la ocurrencia del escenario específico no dependa de las características de los participantes. Esto significa que las personas no pueden autoseleccionarse a responder un escenario específico sino que este les es asignado de manera aleatoria.

Tabla 2. Ejemplo de aleatorización

FACTOR A	
Vecinos de la zona (A1)	Regidores de la municipalidad (A2)

FACTOR B	Las observaciones no fueron resueltas (U)	El equipo veedor compuesto por <b>vecinos de la zona (A1)</b> observa que la calidad del cemento fue deficiente. A pesar de esto, <b>las observaciones no fueron resueltas (U)</b> .	El equipo veedor compuesto por <b>regidores de la municipalidad (A2)</b> observa que la calidad del cemento fue deficiente. A pesar de esto, <b>las observaciones no fueron resueltas (U)</b> .

Bajo la realización de la primera opción las observaciones no se resuelven a pesar de que los vecinos notan el problema mientras que en el segundo caso el problema se mantiene a pesar de que los regidores de la municipalidad notan el problema. En este escenario, se buscaría evaluar el rol de la autoridad frente a la capacidad del vecino de mover un cambio en la calidad de materiales de la pista.

Para un caso en donde tengamos variación en dos factores, tendríamos cuatro opciones:

Tabla 3. Ejemplo de viñeta aleatorizada en 2 factores

		FACTOR A	
		la presión jerárquica (A1)	la percepción de impunidad (A2)
FACTOR B	a la entidad por la Plataforma Digital Única de Denuncias del Ciudadano (B1)	El encargado de integridad del Gobierno Regional X es alertado de un presunto acto de corrupción descubierto por la veeduría ciudadana. En su investigación, Carlos identifica como factor clave para este acto <b>la presión jerárquica (A1)</b> . En respuesta, convoca a la red de integridad, que decide presentar la denuncia formalmente <b>a la entidad por la Plataforma Digital Única de Denuncias (B1)</b> , priorizando la protección y eficacia.	El encargado de integridad del Gobierno Regional X es alertado de un presunto acto de corrupción descubierto por la veeduría ciudadana. En su investigación, Carlos identifica como factor clave para este acto <b>la percepción de impunidad (A2)</b> . En respuesta, convoca a la red de integridad, que decide presentar la denuncia formalmente <b>a la entidad por la Plataforma Digital Única de Denuncias (B1)</b> , priorizando la protección y eficacia.
	al Ministerio Público (B2)	El encargado de integridad del Gobierno Regional X es alertado de un presunto acto de corrupción descubierto por la veeduría ciudadana. En su investigación, Carlos identifica como factor clave para este acto <b>la presión jerárquica (A1)</b> . En respuesta, convoca a la red de	El encargado de integridad del Gobierno Regional X es alertado de un presunto acto de corrupción descubierto por la veeduría ciudadana. En su investigación, Carlos identifica como factor clave para este acto <b>la percepción de impunidad (A2)</b> . En respuesta, convoca a la red

		integridad, que decide presentar la denuncia <b>formalmente al Ministerio Público (B2)</b> , priorizando la protección y eficacia.	de integridad, que decide presentar la denuncia formalmente <b>al Ministerio Público (B2)</b> , priorizando la protección y eficacia.
--	--	--	---

### 3.3 Variables de resultado y respuestas:

La definición de estos factores dentro de las viñetas también debe estar vinculado con las variables de resultado usadas. En cada viñeta se propone como variable de resultado una escala de Likert en donde el 1 corresponde a la peor valoración y el 7 a la mejor valoración. Utilizar esta cantidad de grados hace posible capturar los matices de la respuesta del participante. Además, con el fin de respetar el carácter voluntario de la participación de quienes responden, se sugiere incluir la alternativa “No deseo responder”. El componente específico de cada variable de resultado corresponde al valor en cuestión dentro de cada componente evaluado en la viñeta correspondiente.

Tabla 4. Ejemplo de escala de Likert para respuesta

En una escala del 1 al 7 en donde 1 es un escenario “muy inadecuado” y 7 es un escenario “muy adecuado”. ¿Cómo valora la respuesta de la sociedad civil en este aspecto?	
-	1 (Muy inadecuado)
-	2
-	3
-	4
-	5
-	6
-	7 (Muy adecuado)
-	No deseo responder

### 3.4 Definición de población objetivo y muestra:

La selección de la población objetivo depende de las prioridades que se tengan en cada aplicación. Por ejemplo, si se desea obtener *insights* para un determinado gobierno regional o red de integridad, entonces esa será la población objetivo.

La definición del número de encuestados debe seguir dos criterios. En primer lugar, la suficiencia estadística, y en segundo lugar, la disponibilidad de encuestados. Dada la especificidad de las potenciales poblaciones objetivo, el principal riesgo se encuentra en el tamaño de la muestra.

Esto no permite asumir una posible representatividad global de los resultados o validez externa; es decir, que los resultados reflejen las respuestas de un funcionario público (u de alguno de los otros grupos) promedio de un gobierno regional del Perú. Este tipo de muestreo es aplicable en las ciencias sociales, tal como lo mencionan Agresti y Finlay (2009)<sup>1</sup>. En cambio, el componente

<sup>1</sup> Agresti, A., & Finlay, B. (2009). *Statistical methods for the social sciences* (4th ed.). Pearson Prentice Hall.

aleatorio de la intervención sí permite tener una validez interna dado que la asignación de la viñeta específica es aleatoria y no depende de las características del participante.

### **3.5 Plataformas para aplicación:**

A partir de la definición de las viñetas y sus respectivos factores se debe construir el instrumento de medición en forma de una encuesta, en donde las secciones con factores aleatorizados aparecen de manera única a cada participante con la probabilidad de ocurrencia previamente definida. Para asegurar la ocurrencia de cada escenario predeterminado con las probabilidades correctas se programa una encuesta en la plataforma SurveyCTO. Esta plataforma permite administrar la recolección de las respuestas teniendo en cuenta el componente dentro de cada viñeta.

Existen otras opciones que ofrecen funcionalidades muy similares como: Qualtrix, Typeform, etc. Se decidió usar SurveyCTO por comodidad con su estilo de programación.

## **4. Consideraciones prácticas para la aplicación de viñetas**

Para llevar a cabo la implementación de viñetas de manera exitosa, se deben considerar varios aspectos prácticos que aseguren la correcta aplicación y recolección de datos en el contexto del experimento.

### **Coordinaciones y autorización:**

Es esencial obtener la autorización necesaria antes de iniciar la aplicación de la encuesta. Esto implica tener una colaboración constante con actores claves como el propio gobierno regional, las redes de integridad local y algunos actores externos como las cámaras de comercio o mesas de trabajos sociales locales, así como municipalidades, órganos de control, etc. El contacto con estas diversas instituciones debe realizarse en sus distintos horarios disponibles, de manera que se evita acumular su participación con otros requerimientos de sus respectivos trabajos recurrentes.

### **Asistencia de los participantes:**

Durante la convocatoria de participantes se debe buscar una participación mayor a la definida en el diseño debido a que se espera una posible tasa de inasistencia relativamente grande en función al nivel de colaboración de las oficinas locales.

### **Espacio de realización:**

Para las reuniones presenciales se debe buscar espacios amplios que permitan tener una participación independiente a cada participante de manera que se busca evitar que interactúen durante la encuesta.

### **Acceso a la encuesta:**

También se deben considerar distintos medios de recolección de la encuesta; es decir, que sea accesible por medios digitales propios del participante como su teléfono móvil, así como por medios digitales provistos por el equipo de investigación, como tablets o computadoras. Gracias al tipo de plataforma usada en esta investigación es posible precargar las encuestas en los dispositivos para poder capturar información sin tener acceso a internet, pero es preferible

proveer algún punto de conexión a internet a los participantes si desean poder usar sus propios medios digitales.

#### **Aplicadores y supervisión:**

En experiencias previas, se ha observado que contar con al menos dos miembros del equipo en la sala es óptimo, ya que permite atender consultas simultáneas de los participantes. Dado que es posible que participen funcionarios de alto rango, es esencial tratarlos a todos por igual, evitando cualquier refuerzo de la jerarquía existente. Por último, para evitar connotaciones de evaluación, es preferible referirse a la encuesta como un "ejercicio".

### **5. Consideraciones éticas**

Las principales consideraciones éticas vinculadas a un ejercicio de viñetas se articulan alrededor de la protección de los participantes y la participación informada. Debe tenerse en cuenta la estructura organizativa de las instituciones donde se aplicará el experimento. Se debe evitar que funcionarios de mayor jerarquía intervengan durante el levantamiento de datos de manera que los participantes no tengan presión por responder en línea con el deseo de alguna autoridad presente, en especial cuando se tratan temas de integridad en el sector público.

Un instrumento útil para obtener una participación dentro de los márgenes éticos necesarios es el consentimiento informado. Este documento debe ser elaborado por la institución que aplica la encuesta, y debe explicar de forma clara, entendible y verídica los pormenores de la intervención en la que el participante estará involucrado.

Se sugiere colocar los datos de contacto de la persona responsable del estudio, así como del encargado de ética de la institución, si lo hubiera. Es importante hacer de conocimiento de los encuestados que su participación es voluntaria y puede ser interrumpida si no se sienten cómodos.

### **6. Análisis de datos**

Luego de recoger la información se debe realizar el análisis de datos. Este análisis consta de dos secciones. En primer lugar, se presentan los estadísticos descriptivos. Esta sección busca poner en contexto la información obtenida a través de medidas de tendencia central como el promedio, la media y la moda, así como con medidas de dispersión como la desviación estándar de cada una de las variables de interés de la investigación. Así se tiene un punto de partida para poder entender los resultados de la próxima sección. Se suele presentar estos resultados en tablas de resumen ya sea para la población total o para submuestras de la población.

Como segundo punto, se presentan estimaciones para cada una de las viñetas. Estas estimaciones se suelen estimar bajo la siguiente especificación:

$$y_i = X'B + \delta Factor_i + \varepsilon_i$$

$$y_i = X'B + \delta Factor_i + \varepsilon_i$$

En donde  $y_i$  denota cada una de las variables de resultados planteadas en las viñetas.  $X'$  es un vector de variables de control agregadas en la estimación; estas pueden ser características demográficas como la edad y el sexo, así como variables binarias o efectos fijos a nivel de la institución de pertenencia del participante. La variable *Factor* identifica a cada uno de los factores dentro de una viñeta. Los coeficientes  $B$  y  $\delta$  son parámetros por estimar. De estos, el



parámetro  $\delta$  resulta de interés debido a que identifica la correlación entre la variable de resultado y cada uno de los factores de aleatorización.

El coeficiente estimado para  $\delta$  indica la relación entre la ocurrencia de uno de los factores sobre la variable de resultado. Dado que la variable factor es una variable categórica binaria (compuesta por 1 y 0), el coeficiente corresponde a la ocurrencia del factor definido como 1 dentro de la variable.

Esta estrategia de estimación de un modelo lineal resulta útil en términos de traducir los resultados a un lenguaje relativamente más fácil de transmitir con el costo de suponer que la escala es una variable continua. En contraste, también es posible estimar un modelo no lineal con variable dependiente limitada como un modelo probit ordinal aunque esto requiere aceptar un nivel más complejo de análisis. Esto, aunque más realista a la naturaleza de los datos, se traduce en una comunicación más complicada de los resultados.

Este tipo de análisis estadísticos se pueden realizar en softwares especializados de estadística o lenguajes de programación (como SPSS, Stata, R, Python, etc.) e incluso en softwares de manejo de datos como MS Excel. Cada opción cuenta con diferentes interfaces para realizar la estimación, algunos son menos dependientes de una habilidad de programación como SPSS y otros requieren un nivel mayor de programación como R o Python.