|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Estructura Experimental*** | | | | | | | | |
| ***Etapa*** |  | ***Actividad*** | ***Descripción*** | ***Notas*** | | | | |
| **I. Registro** |  |  |  | 1. Show up fee $100 2. Pago esperado $300 por sujeto 3. Para el registro y la medición de 2D:4D ver el checklist de Neyse and Brañas-Garza 2014 | | | | |
|  | **1** | Registro |  |
|  | **2** | Asignar #sujetoexperimental / Conforme llegan | (H/M):(edad):(trabaja 1 o no 0 ):(número de estación) / Ej. H24105 |
|  | **3** | Digit Ratio (2D:4D) | Medición de ambas palmas (left hand is a more precise proxy of fetal exposure )/ Scanners y Photoshop / Si 30 por sesión, 2 estaciones de registro |
|  | **4** | Bienvenida, introducción e instrucciones | Presentación en POWER POINT frente toda la sala. Instrucciones generales, preguntas y respuestas, explicación de cada sección y de los juegos, explicación de la forma de pago 10ECU=$1 |
|  |  | **Tiempo total aprox.: 25 min** |  |
| **II. Experimento** |  |  |  |
|  | **1** | Medida de aversión al riesgo | Pregunta y lotería Sutter et al 2013. |
|  | **2** | 8 Rondas sin foto | 4-rondas de ultimátum game / 4-rondas de negotiation game (sin fotos) /Para cada uno de las secciones vale la pena hacer una medición del tiempo que tarda el individuo en responder u ofrecer. Programar un timer para cada ronda. Adicionalmente, se acordó que las rondas sin foto se realizaran de manera conjunta aunque es posible hacer aleatorio el orden dentro de cada bloque. |
|  | **3** | 8 Rondas con foto | 4-rondas de ultimatum game / 4-rondas de negotiation game (con fotos) / variación: variamos el color de piel de una foto/ Clasificación de la belleza? Estudiantes o personas ajenas pueden hacerlo. Andrioni et al 2012. |
|  | **4** | Cuestionario | Preguntas sobre ciclo menstrual para las mujeres y matrices de Raven para los varones. / Probar la reacción de las mujeres a las preguntas. |
|  |  | **Tiempo total aprox.: 80 min** |  |
| **III. Pago** |  |  |  |
|  | **1** | Voucher y pago | El programa debe arrojar el total de ECUs que cada individuo gana/ Al finalizar, cada individuo levanta su mano, uno de nosotros acude a su lugar a revisar el pago y le damos un voucher (ECU/10) para cobrar fuera de la sala. Para evitar errores, solo el administrador puede cerrar la pantalla al final, y que el experimentador vea los ECUs. |
|  |  | **Tiempo por sesión: 2 horas.** |  |  |  |  |  |

**Experimento: Preferencias sociales**

*Based on Sutter et al (2012)*

[*https://www.aeaweb.org/aer/data/feb2013/20101542\_app.pdf*](https://www.aeaweb.org/aer/data/feb2013/20101542_app.pdf)

**Instrucciones.**

*Saludos.*

Bienvenidos. Antes de comenzar, vamos a explicar las reglas de nuestro juego. A partir de ahora, por favor no hable con sus vecinos y escuche con atención. El uso de celulares u otros aparatos electrónicos no está permitido. Por favor, apague su celular.

*Esperamos 30 segundos, ronda de revisión en pasillo.*

Por haber asistido a este juego, usted ya es acreedor a $100 pesos. Adicionalmente, es posible generar mayores ganancias durante el transcurso del juego. El pago se realizara en efectivo al final de esta jornada. La cantidad de dinero que pueda ganar depende principalmente de sus decisiones, por este motivo es importante que entienda las instrucciones. Por favor, escuche atentamente y levante la mano para cualquier duda o aclaración.

***¿Todo bien?*** *Tiempo para preguntas y respuestas*.

Nuestro juego consta de **tres secciones**. En total, usted tendrá que contestar un cuestionario (Sección 3) y tomar una serie de decisiones (Secciones 1 y 2). Su pago final dependerá directamente de sus decisiones y de los jugadores con los que interactúe. Al inicio de cada sección encontrará instrucciones detalladas, sin embargo, aquí presentamos una breve introducción.

Por conveniencia, el juego no involucran unidades monetarias sino unidades ECU. En cada juego usted tiene la oportunidad de ganar unidades ECU. **10 ECUs equivalen a 1 peso**. Ejemplo, si usted acumula 1,000 ECUs esto es equivalente a ganar $100 pesos. Usted puede acumular ECUs en las secciones 2 y 3 de esta sesión. Importante, solo la sección 3 se juega con otros jugadores.

***¿Todo bien?*** *Tiempo para preguntas y respuestas*.

En las **secciones 1 y 2** deberá seleccionar la opción que prefiera para cada pregunta. Durante esta sección podrá acumular unidades ECU por sus respuestas. Al final de la sesión, durante la **sección 3** usted deberá contestar un cuestionario de la manera más honesta posible. La información recopilada durante la sesión es confidencial y no podrá ser usada para fines diferentes a los acordados.

***¿Todo bien?*** *Tiempo para preguntas y respuestas*.

Durante la **sección 2** jugará **14 rondas** con diferentes jugadores presentes en la sala y **2 rondas** con jugadores virtuales. **Ninguna pareja se repite en rondas distintas**. Los juegos consisten en decisiones individuales e independientes, en cada ronda usted deberá tomar una o varias decisiones en dos tipos de juegos, **Negociación 1** y **Negociación 2.**

**Negociación 1** es un juego entre dos jugadores, el Proponente y el Respondente. En cada ronda ambos jugadores deberán distribuirse un monto de **200 ECUs**. Las reglas del juego son las siguientes: **1)** El Proponente tiene que determinar una cantidad de ECUs **(200-X)** entre 0 y 200 ECUs que desea mantener para sí mismo. El monto **X** es lo que el Proponente ofrece al Respondente. **2)** El Respondente será informado de la decisión del Proponente. Una vez que sepa esta información, el Respondente puede **Aceptar** o **Rechazar** esa oferta. Si el Respondente acepta la oferta del Proponente, el Proponente obtiene **(200-X)** ECUs y el Oferente obtiene **X** ECUs. Si el Respondente rechaza la oferta, ambas personas obtienen **0** ECUs a cambio.

***Mencionar ejemplos:*** *Por ejemplo, supongamos que queremos repartir 100 ECUs, el Proponente decide enviar 50 ECUs el Respondente puede, entonces, aceptar o rechazar la oferta. Si la acepta ambos obtienen 50 ECUs, si la rechaza ambos obtienen cero. Preguntar si esta claro****.***

Este tipo de juego se repetirá varias veces de manera aleatoria durante la sesión. Primero se decidirá quién de ustedes forman parte del grupo de Proponentes y Respondentes, se informara sobre el papel que juega al inicio de cada ronda. No hay comunicación una vez que el juego comience. Cada decisión debe tener una duración de 1 minuto. Si tienen alguna pregunta la podemos contestar ahora. Durante el juego está prohibido hablar o comunicarse.

***¿Todo bien?*** *Tiempo para preguntas y respuestas*.

**Negociación 2** también se realiza entre dos jugadores, Empresa y Trabajador(a). Sin embargo, en este juego hay ofertas, contraofertas y un número máximo de etapas en los que se puede negociar, en nuestro caso serán 2 etapas. El juego puede acabar en el primer periodo en caso de que existe acuerdo temprano. Las reglas del juego son las siguientes: Una Empresa fue contratada para realizar un proyecto con un pago final de **200 ECUs**, para honrar el contrato la Empresa tiene que contratar al único Trabajador(a) disponible. **Antes** de realizar el trabajo, la Empresa debe acordar con el Trabajador(a) el salario que va a recibir. El juego consiste en que Empresa y Trabajador deben repartirse esos 200 ECUs. El ingreso final de la Empresa entonces es **(200-X)** y el ingreso del Trabajador(a) es de **X**. La Empresa ofrece un salario **X** al Trabajador(a) (de 0 a 200 ECUs). El trabajador(a) es informado de la oferta y debe decidir si **Aceptar** o **Contra ofertar**, si la acepta el juego acaba, si la rechaza el Trabajador(a) tiene que realizar una contraoferta a la Empresa. Sin embargo, para simular condiciones reales del mercado de trabajo el juego puede terminar súbitamente con una probabilidad de 20%. De llegar a ocurrir esta situación, el pago para la Empresa sería de 50 ECUs y para el trabajador(a) de 0 ECUs. De la misma manera, si la Empresa y el Trabajador(a) no pueden ponerse de acuerdo (la Empresa rechaza la contra oferta), el pago seria de 50 ECUs para la Empresa y 0 ECUs para el trabajador(a).

***Mencionar ejemplos:***

1. *Supongamos que queremos repartir 200 ECUs, la Empresa ofrece 50 ECUs al trabajador y se queda con 150 ECUs. El Trabajador acepta la oferta y el juego termina en la primera etapa. Los pagos finales son 50 ECUs para el Trabajador y 150 ECUs para la empresa.*
2. *Supongamos que queremos repartir 200 ECUs, la Empresa ofrece 50 ECUs al trabajador y se queda con 150 ECUs. El Trabajador no acepta la oferta y realiza una contra oferta. Oferta 100 ECUs como salario y 100 ECUs para la empresa. A pesar de la probabilidad de que el juego termine súbitamente (20%), esto no sucede. La empresa acepta la contraoferta. Los pagos finales son 100 ECUs para el Trabajador y 100 ECUs para la empresa.*
3. *Supongamos que queremos repartir 200 ECUs, la Empresa ofrece 50 ECUs al trabajador y se queda con 150 ECUs. El Trabajador no acepta la oferta y realiza una contra oferta. Oferta 100 ECUs como salario y 100 ECUs para la empresa. La probabilidad de que el juego termine súbitamente (20%) se cumple. Los pagos finales son 0 ECUs para el Trabajador y 50 ECUs para la empresa.*

***¿Todo bien?*** *Tiempo para preguntas y respuestas*.

Por último, la **sección 3** consiste en un cuestionario. Conteste de la manera más honesta posible. Cada sección cuenta con instrucciones particulares, usted deberá prestar atención y leer con cuidado cada una de ellas. Una vez que haya terminado, por favor levante la mano y un miembro del equipo se acercara a su lugar. Puede comenzar.

**Sección 1. Conteste las siguientes preguntas según sus preferencias personales.**

**2.1**   **Usted acaba de ganar 100 ECUs de forma segura por leer esta pregunta. Ahora debe decidir si apostar en un volado o no. En el volado puede ganar tres veces cada ECU que apueste cuando adivine el resultado y perderá lo apostado en caso de no adivinar (águila o sol). ¿Cuánto estaría dispuesto a apostar de sus 100 ECUs?  (Si no apuesta gana 100 ECUs y si apuesta su posible ganancia máxima es de 300 ECUs).**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **dispuesto a apostar**

**2.2 En esta sección usted tiene que elegir 12 veces entre una cantidad segura de ECUs y una opción arriesgada pero con considerables ganancias. Seleccione la opción que considere más atractiva. Lea con atención la siguiente situación hipotética.**

*Se tiene una bolsa con 10 bolas blancas y 10 bolas rojas (un total de 20 bolas). Usted seleccionara entre dos opciones: sacar una bola de esta bolsa o bien obtener una cantidad de ECUs con seguridad. Si la bola extraída es* ***blanca****, recibirá* ***100 ECUs****. Si la bola extraída es de color* ***rojo****,* ***no consigue nada.***  *Para cada uno de los siguientes casos, seleccione una de esas dos alternativas (Alternativa A o Alternativa B). Es importante que elija la opción que más le parezca pues cada opción genera el pago seleccionado en ECUs. En el caso de elegir “seleccionar de la bolsa” la computadora seleccionara aleatoriamente (con la misma probabilidad) el color de la bola.*

*El pago final de esta pregunta se obtiene al seleccionar al azar uno de los 12 casos. Por ejemplo, supongamos que la computadora seleccionó el caso 5. Si usted decide jugar la Alternativa A podrá obtener 100 o 0 ECUS, y si decide la Alternativa B usted obtendrá 40 ECUs.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Alternativa A** |  |  | **AlternativaB** |  |
| **1** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 25 ECUs con seguridad |  |
| **2** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 30 ECUs con seguridad |  |
| **3** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 35 ECUs con seguridad |  |
| **4** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 40 ECUs con seguridad |  |
| **5** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 45 ECUs con seguridad |  |
| **6** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 50 ECUs con seguridad |  |
| **7** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 55 ECUs con seguridad |  |
| **8** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 60 ECUs con seguridad |  |
| **9** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 65 ECUs con seguridad |  |
| **10** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 70 ECUs con seguridad |  |
| **11** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 75 ECUs con seguridad |  |
| **12** | Seleccionar de la bolsa |  | ó | 80 ECUs con seguridad |  |

**PROGRAMACION: cuando elijan B se acaba la lotería automáticamente.**

**Sección 2. En esta sección, usted se enfrentara a varias decisiones (Negociación 1 y Negociación 2) y varios adversarios presentes o virtuales.**

**Sección 3. Cuestionario; Lea detalladamente cada una de las preguntas y responda de manera honesta.**