1. Análisis de pruebas binomiales.
   1. Participantes con experiencia ganan más?
   2. Hay un efecto de reset en las tiradas 4 y 5 para experimentados?
   3. Los números elegidos son más pequeños conforme avanza el juego?

Análisis en el artículo de Lahav:

1. PREGUNTA: ¿Los jugadores son consistentes entre sus creencias y sus elecciones?  
   ANÁLISIS: Prueba T de una sola muestra (comparando contra 0) del promedio de las diferencias normalizadas entre las creencias\*p y elecciones de todos los candidatos en cada periodo.  
   RESULTADO: Las creencias son estadísticamente diferentes de 0 en todos los periodos menos el último. Las creencias siempre son más grandes que las elecciones (las diferencias son negativas).  
   CONCLUSIÓN: Los jugadores no son consistentes entre sus creencias y sus elecciones.
2. PREGUNTA: ¿Los jugadores son consistentes entre sus creencias y sus elecciones, pero olvidan la multiplicación por p?  
   ANÁLISIS: Prueba T de una sola muestra (comparando contra 0) del promedio de las diferencias normalizadas entre las creencias y elecciones de todos los candidatos en cada periodo.  
   RESULTADO: Las creencias son estadísticamente diferentes de 0 en todos los periodos. Las creencias siempre son más pequeñas que las elecciones (las diferencias son positivas). La elección ca en medio de las creencias y las creencias\*p  
   CONCLUSIÓN: Los jugadores no son consistentes entre sus creencias y sus elecciones.

Análisis derivados de Lahav:

1. PREGUNTA: ¿Los jugadores son consistentes entre sus creencias y elecciones?

ANÁLISIS:

* + 1. Además de las creencias de otros y creencias de otros\*p, incluir creencias de todos y creencias de todos\*p
    2. Prueba T entre creencias y elecciones
    3. Incluir o eliminar la normalización
    4. Prueba T de una sola muestra del promedio de las diferencias relativas entre creencias y elecciones de todos los candidatos en cada periodo.
    5. Prueba T de las diferencias entre sesiones (sesión 1 vs sesión 2, en lugar de comparaciones dentro de una misma sesión)
    6. Prueba T entre las diferencias en el jugador experimentado contra las diferencias en el jugador no experimentado
    7. Gráficas con las comparaciones de la magnitud de las diferencias.

Análisis en el artículo de Slonim:

1. PREGUNTA: ¿Los jugadores no experimentados juegan diferente contra oponentes experimentados y no experimentados?  
   ANÁLISIS: Prueba T de las elecciones promedio de jugadores sin experiencia cuando juegan con otros jugadores sin experiencia contra cuando juegan con jugadores experimentados.  
   RESULTADO: Eligen números más pequeños contra experimentados pero la diferencia no es significativa.  
   CONCLUSIÓN: Los jugadores sin experiencia juegan igual sin importar el tipo de oponente.
2. PREGUNTA: ¿Los jugadores disminuyen su elección contra los mismos oponentes y la incrementan contra oponentes nuevos?   
   ANÁLISIS: Prueba binomial de la cantidad de jugadores experimentados que eligen un número más pequeño de un periodo al siguiente.  
   RESULTADO: La cantidad de jugadores que reducen su elección contra los mismos oponentes es significativa. Contra oponentes nuevos se encuentra el efecto en la dirección opuesta.  
   CONCLUSIÓN: Los jugadores decrementan su elección contra los mismos oponentes y la incrementan contra oponentes nuevos.
3. PREGUNTA:  
   ANÁLISIS: Regresiones lineales de efectos fijos para los determinantes número elegido y cambio relativo en número. Variables independientes: dummie que indica el inicio del nuevo subjuego. Variables control: periodo, periodo^2 (captura la tendencia no lineal de las elecciones a disminuir a una tasa decreciente), media de las elecciones de los oponentes en el periodo anterior (las elecciones dependen de los resultados del periodo anterior).  
   RESULTADO: Los efectos son significativos.  
   CONCLUSIÓN: Las elecciones disminuyen con el paso de los periodos a una tasa decreciente. Las elecciones de los jugadores son influidas por las elecciones de los oponentes en el periodo anterior. Cuando se juega contra nuevos oponentes aumentan las elecciones.
4. PREGUNTA: ¿Los jugadores experimentados ganan más juegos contra jugadores no experimentados a partir de que adquieren mayor experiencia?  
   ANÁLISIS: Se reporta la frecuencia y porcentaje de victorias de los experimentados en el primer y segundo subjuego periodo a periodo. Se compara el desempeño de cada periodo con su equivalente en el subjuego siguiente. Se contabilizan las veces que el jugador experimentado elige el número más pequeño.  
   RESULTADO: Los jugadores experimentados ganan más contra los jugadores no experimentados, pero la ventaja disminuye periodo a periodo.  
   CONCLUSIÓN:
5. PREGUNTA: ¿Los jugadores experimentados solo aprenden a elegir el número más pequeño, o responden en base a las tiradas de los oponentes del primer subjuego?  
   ANÁLISIS: Se reporta el porcentaje de veces que los jugadores experimentados y no experimentados ganan sin elegir el número más pequeño. Regresiones logísticas de los determinantes cuando gana el jugador experimentado.  
   Se analiza si la tirada del jugador experimentado en cada periodo del subjuego 2 le permitiría ganar en el periodo correspondiente del subjuego 1 y se reporta la proporción de juegos que ganarían. Regresión logística (¿?).  
   RESULTADO: La proporción de victorias es significativamente mayor para el jugador experimentado. No hay evidencia significativa de que los jugadores experimentados estén respondiendo en base al juego anterior.  
   CONCLUSIÓN: Los jugadores experimentados no solo eligen el número más pequeño, y no eligen la mejor respuesta la elección de los oponentes del subjuego anterior.
6. PREGUNTA: ¿Los jugadores experimentados eligen la mejor respuesta a los pasos de razonamiento de los jugadores no experimentados?  
   ANÁLISIS: Variabilidad de jugador experimentado en un periodo = (elección del jugador experimentado en el periodo – elección promedio de jugadores experimentados en el periodo)^2.  
   Regresión de efectos aleatorios sobre el subjuego. Alternativamente, prueba T de la variabilidad promedio entre el periodo 1 y el periodo 5.
7. RESULTADO: La variabilidad en un periodo disminuye significativamente comparado con el periodo equivalente en el subjuego anterior. La disminución periodo a periodo tiene una tasa decreciente.  
   CONCLUSIÓN: Los jugadores experimentados aprenden a elegir la mejor respuesta a los pasos de razonamiento de los jugadores no experimentados (entre los niveles 1 y 2).
8. GRÁFICAS:
   1. Gráfica de elecciones promedio por periodo. Se observa que las elecciones disminuyen cuando juegan los mismos jugadores, pero aumentan cuando entran jugadores nuevos (efecto de reset).
   2. Gráficas de identidad de las elecciones de los jugadores experimentados en el periodo n contra el periodo n+1, cuando se juega con los mismos oponentes y cuando se juega con oponentes nuevos (la primera tirada del subjuego 2). Puntos debajo de la línea de identidad indica que se eligieron números menores al periodo anterior. Se reporta el porcentaje de ocasiones en las que las elecciones disminuyen contra los mismos oponentes, que es en la mayoría de los casos.

Análisis de las interacciones entre los dos elementos del diseño: