



Información colectiva y deliberación

Implementación en el laboratorio, fundamentos teóricos,
evidencia experimental y variantes

Behavioral and Experimental Economics Research Lab
Departamento de Economía



Versión revisada | Octubre de 2026

<https://beer-lab.org/>

Cómo utilizar esta guía

Esta guía permite preparar, implementar y discutir en clase la familia de Información colectiva y deliberación disponible en el Behavioral and Experimental Economics Research Lab (BEER Lab) del Departamento de Economía del Tecnológico de Monterrey. Está dirigida a docentes con distintos niveles de familiaridad con economía experimental y economía del comportamiento.

El documento tiene tres rutas de lectura. La **guía rápida** permite poner en marcha una sesión. Los capítulos operativos explican cada pantalla que observan el profesor y los estudiantes. Los capítulos conceptuales presentan las teorías, predicciones y resultados empíricos necesarios para conducir la discusión posterior.

Las instrucciones de acceso y las pantallas comunes se explican una sola vez. Después, cada variante identifica exclusivamente lo que cambia respecto del juego básico: configuración, participantes, decisiones, predicciones, resultados relevantes y literatura académica.

Autor

Esta guía fue preparada por Stanislao Maldonado, profesor investigador del Departamento de Economía del Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey. Para consultas o sugerencias sobre su contenido, puede contactar al autor en stanislao.maldonado@tec.mx.

Para el docente

La guía sigue la interfaz en español. Las configuraciones en inglés reproducen la misma lógica. Nunca proyecte códigos individuales ni vincule resultados con nombres, matrículas o lugares dentro del salón.

Índice general

Cómo utilizar esta guía	i
1. Preparación y acceso	1
1.1. Ficha de la familia	1
1.2. Navegación desde la web del laboratorio	1
1.3. Sesiones, salas y acceso privado	3
2. Mecanismo y experiencia de los participantes	6
2.1. Reglas y cuentas	6
2.2. Recorrido común y comprensión	6
2.3. Decisiones, resultado y cierre	6
3. Teoría, predicciones y evidencia	13
3.1. Del mecanismo al argumento económico	13
3.2. Qué mirar durante el feedback	14
4. Variantes y comparaciones	15
4.1. Elegir un contraste sin repetir las reglas generales	15
5. Informe, ejercicios resueltos y evaluación	19
5.1. Informe privado y unidades de observación	19
5.2. Taller de cuentas, decisiones y contrafactuales	21
6. Implementación docente, datos y problemas frecuentes	27
6.1. Rutinas de preparación, recuperación y archivo	27
6.2. Método para preparar y discutir una sesión	28
7. Abstención informativa y voto pivotal	33
7.1. Qué añade esta ampliación	33
7.2. Dos personas: el voto que perjudica cuando importa	33
7.3. Equilibrios, coordinación y comités mayores	33
7.4. Preferencias fijas y contrapesos	35
7.5. Calidad privada y umbral de participación	35
7.6. Tres estados e intereses distintos	35
7.7. Por qué la frontera es un tercio	38
7.8. Comprensión, datos y contrafactuales	38
7.9. Secuencia docente y evidencia	38
7.10. Selección de nuevas configuraciones	40

Índice de figuras

1.1. Web institucional: acceso a la docencia.	2
1.2. Catálogo: seleccione idioma y edición.	2
1.3. Demo muestra únicamente esta familia.	4
1.4. Cuatro salas: básica y extendida, español e inglés.	4
1.5. Formulario de sala básica con su configuración inicial.	5
2.1. Bienvenida y reglas del laboratorio	7
2.2. Instrucciones y cuenta de referencia	8
2.3. Devolución específica de una respuesta incorrecta	9
2.4. Formulario de una decisión del recorrido básico.	10
2.5. Espera de la etapa correspondiente	11
2.6. Cuenta de la ronda completada	11
2.7. Cierre explícito de la actividad	12
4.1. Decisión o etapa exclusiva de esta variante.	16
4.2. Decisión o etapa exclusiva de esta variante.	18
5.1. Informe al inicio: agregados ocultos.	19
5.2. Indicadores y denominadores	20
5.3. Histograma con conteos	20
5.4. Pagos por función	20
5.5. Evolución por ronda	20
7.1. Pantalla nativa de la ampliación: Dos personas: el voto que perjudica cuando importa.	34
7.2. Pantalla nativa de la ampliación: Calidad privada y umbral de participación.	36
7.3. Pantalla nativa de la ampliación: Tres estados e intereses distintos.	37
7.4. Detalle nativo del informe: avance, indicadores y denominadores.	39

Preparación y acceso

1.1 Ficha de la familia

Propósito	Comités reciben información sobre un estado y toman una decisión colectiva. Conserva el núcleo de cinco personas, deliberación y reglas de voto. Añade abstención sin costo, información exacta frente a ausencia de señal, partidistas, calidad privada de señales y un módulo de tres estados con intereses distintos. El informe separa participación, precisión, posibilidad de ser decisivo, errores por estado y cuentas.
Unidad experimental	Cinco personas en el núcleo; una en el control individual; dos en los módulos pareados y tres en el de tres estados. La reasignación requiere al menos dos grupos completos.
Versión básica	Una ronda; diez con grupo fijo; diez con reasignación.
Versión extendida	29 configuraciones extendidas por idioma: 27 tratamientos y dos modalidades pareadas adicionales.
Decisión	A o B; abstención disponible solo en las modalidades indicadas. Mensajes o conversación únicamente en sus tratamientos originales.
Pago	ECU: unidades de moneda experimental; cuentas por función y renovación de recursos.
Temas	agregación de información; votación; deliberación; señales correlacionadas; abstención informativa; conflicto de intereses
Códigos JEL	A22; C72; C92; D71; D72; D83
Participantes	Cinco personas en el núcleo; una en el control individual; dos en los módulos pareados y tres en el de tres estados. La reasignación requiere al menos dos grupos completos.
Duración sugerida	35–55 minutos; estimación por validar en piloto.

1.2 Navegación desde la web del laboratorio

Abra <https://beer-lab.org/>, seleccione **CLASE** y entre a <https://teaching.beer-lab.org/>. Busque la tarjeta de esta familia y seleccione idioma y edición. Las capturas institucionales corresponden al 9 de octubre de 2026; la disponibilidad de la nueva tarjeta depende de su publicación.



Figura 1.1: Web institucional: acceso a la docencia.

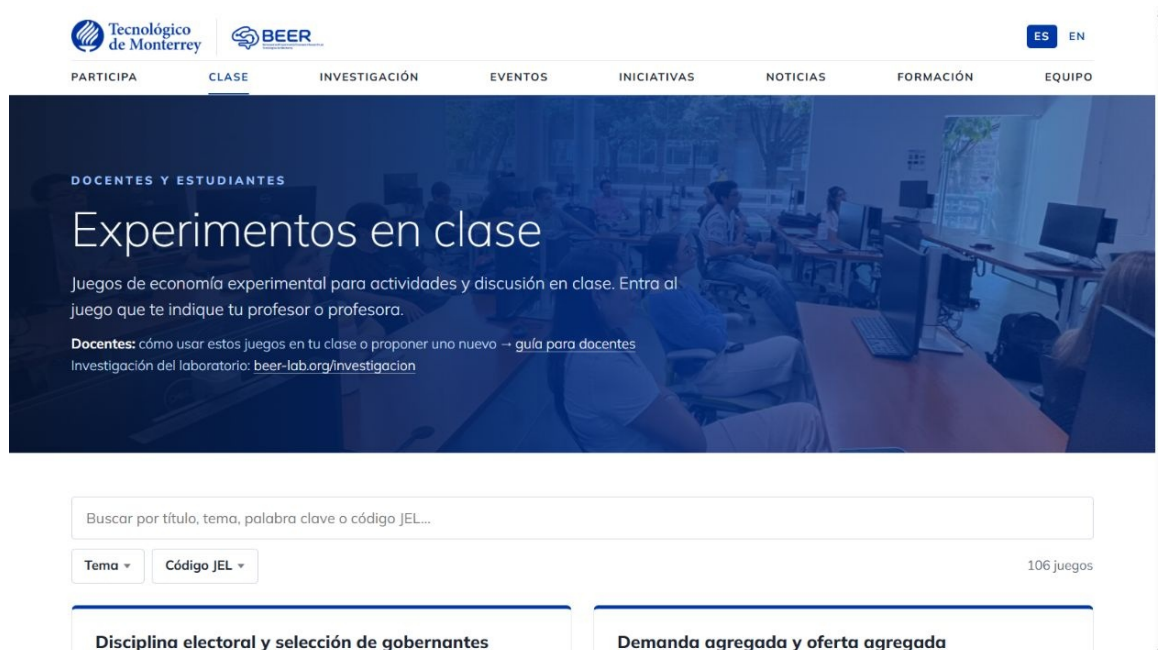


Figura 1.2: Catálogo: seleccione idioma y edición.

Ruta docente: <https://informationvoting.beer-lab.org/demo>. Prueba local: <http://localhost:8144/demo>.

Las cuatro rutas de sala son https://informationvoting.beer-lab.org/room/deliberacion_es, https://informationvoting.beer-lab.org/room/information_voting_en, https://informationvoting.beer-lab.org/room/deliberacion_extendido, https://informationvoting.beer-lab.org/room/information_voting_extended.

1.3 Sesiones, salas y acceso privado

Esta familia contiene 64 configuraciones y cuatro salas. Cada sala básica ofrece tres configuraciones; cada extendida ofrece 29.

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

Demo permite abrir una demostración y obtener los enlaces de todas las personas de una misma sesión. No distribuya Demo a los estudiantes: podrían crear sesiones diferentes y esperar indefinidamente a participantes que nunca entrarían a sus grupos. Abra la sala asignada a la sesión prevista y comparta ese enlace o su código QR. Conserve el acceso administrativo en la computadora docente.

Revise instrucciones, comprensión, resultado y cierre en el idioma elegido. Mantenga el informe oculto y compruebe cómo revelarlo al final. Tenga preparada una explicación de ECU: son unidades del experimento; esta guía no promete conversión monetaria ni pagos externos. Si el laboratorio decide utilizar incentivos reales, anuncie su regla antes de la primera decisión y manténgala constante entre tratamientos comparados.

Al preparar una clase, cree la sesión con el número definitivo y confirme su asociación a la sala. Revise el formulario de sala: la configuración seleccionada debe corresponder al idioma y la edición que anunció. Abra un acceso participante de prueba solo si puede completar su papel o si el personal ha previsto ese ensayo; ocupar una plaza y abandonarla deja una decisión pendiente. Reparta los accesos una vez completada la comprobación administrativa.

Plan de una sesión y tarea posterior

En una clase de sesenta minutos, reserve diez para acceso y reglas, diez para comprensión y una cuenta, quince para el bloque, quince para informe y discusión y diez para una síntesis escrita. Ajuste el tiempo de decisión a la lectura real; no sacrifique reconstrucción de pagos para mostrar más variantes. En noventa minutos puede añadir un segundo tratamiento con control explícito y orden documentado. Para la tarea posterior, seleccione dos ejercicios de ramas distintas y una tabla del informe: pida explicar por qué tienen denominadores diferentes y qué comparación teórica permiten. Una buena respuesta distingue reglas, cuentas, conducta e interpretación.

Punto de verificación

Confirme nombre de la familia, idioma, edición, horizonte y requisitos de asistencia antes de repartir accesos.

oTree Demo Sessions Rooms Data Server Check Logout

Demo

Información colectiva y deliberación · Una ronda
Información colectiva y deliberación · Diez rondas, grupo fijo
Información colectiva y deliberación · Diez rondas, reasignación
Información colectiva y deliberación — Extendido · Mayoría y señales privadas
Información colectiva y deliberación — Extendido · Unanimidad para A
Información colectiva y deliberación — Extendido · Precisiones públicas desiguales
Información colectiva y deliberación — Extendido · Precisiones privadas desiguales
Información colectiva y deliberación — Extendido · Mensajes estructurados
Información colectiva y deliberación — Extendido · Conversación habilitada
Información colectiva y deliberación — Extendido · Decisión individual
Información colectiva y deliberación — Extendido · Señal común adicional
Información colectiva y deliberación — Extendido · Señales privadas correlacionadas
Información colectiva y deliberación — Extendido · Interés por B identificado
Información colectiva y deliberación — Extendido · Interés por B privado
Collective Information and Deliberation · One round
Collective Information and Deliberation · Ten rounds, fixed group
Collective Information and Deliberation · Ten rounds, rematching
Collective Information and Deliberation — Extended · Majority and private signals
Collective Information and Deliberation — Extended · Unanimity for A
Collective Information and Deliberation — Extended · Public unequal accuracies
Collective Information and Deliberation — Extended · Private unequal accuracies

Información colectiva y deliberación / Collective Information and Deliberation — BEER Lab

Seleccione una variante de este juego. Select a version of this game.

Figura 1.3: Demo muestra únicamente esta familia.

oTree Demo Sessions Rooms Data Server Check Logout

Rooms

Current rooms:

Información colectiva y deliberación
Collective Information and Deliberation
Información colectiva y deliberación — Extendido
Collective Information and Deliberation — Extended

Figura 1.4: Cuatro salas: básica y extendida, español e inglés.

oTree Demo Sessions Rooms Data Server Check Logout

Room: Información colectiva y deliberación

Create a new session

Session Config

Información colectiva y deliberación · Una ronda

Number of participants

Grupos completos de 5 participantes. Use un múltiplo de 5; mínimo 5.

Create

[Configure session](#) ⚙

App sequence

information_voting_game (10 rounds)

0 participants present

Start links

These URLs will stay constant for new sessions, even if the database is recreated.

Room-wide URL

Here is the room-wide URL anyone can use. Don't use this link when testing in multiple tabs on the same browser, because all tabs will be assigned to the same participant, using a cookie.

http://127.0.0.1:8144/room/deliberacion_es

Figura 1.5: Formulario de sala básica con su configuración inicial.

Mecanismo y experiencia de los participantes

2.1 Reglas y cuentas

Las reglas siguientes describen el núcleo anterior de cinco personas. La ampliación de abstención usa grupos de dos, tres o cinco y cuentas iniciales de 100 ECU; se desarrolla en el capítulo final.

Cinco personas reciben señales sobre un estado A o B, con probabilidades iniciales iguales. El estado se sortea de nuevo en cada ronda.

Cada señal indica el estado correcto con probabilidad 70 %. En la referencia las señales son independientes dado el estado. Una señal no es una preferencia.

Cada persona vota A o B en privado. Se elige A con al menos tres votos y B en otro caso. No hay abstención.

Todos reciben 20 ECU si la alternativa elegida coincide con el estado y 0 si no. El estado y los votos agregados se revelan al final.

Comités de cinco; una persona por unidad en el control individual, sin esperas.

Lo que verá el participante

La pantalla indica los recursos y la información propios de la función. El significado teórico se discute al terminar el bloque.

2.2 Recorrido común y comprensión

Antes de continuar, los estudiantes calculan los resultados de cada función en un ejemplo y verifican el número de rondas y el mecanismo de emparejamiento. Si una respuesta es incorrecta, la devolución aparece junto a esa pregunta: identifica la respuesta enviada, la respuesta correcta y la regla o cálculo que explica el resultado. Los campos ya respondidos se conservan; el estudiante corrige únicamente lo necesario y vuelve a continuar.

2.3 Decisiones, resultado y cierre

En decisiones secuenciales, un rol envía su formulario antes de que el siguiente pueda actuar. Un campo vacío en una función pasiva no es una decisión cero. Las esperas reflejan dependencias de la



BEER Lab · Ronda 1 de 1

Bienvenido al BEER Lab

Tu función: Pago por acierto

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

Lee las reglas y decide de forma privada. Al terminar analizaremos resultados agregados.

Reglas del laboratorio

- Mantén silencio y no converses con otros participantes.
- Usa únicamente la comunicación habilitada en pantalla.
- No cierres ni actualices la página.
- Si necesitas ayuda, levanta la mano.

☐ He leído las reglas del laboratorio.

Comenzar

Powered by [oTree](#)

Figura 2.1: Bienvenida y reglas del laboratorio

BEER Lab · Ronda 1 de 1

Instrucciones

Tu función: Pago por acierto

Recursos y unidad de cuenta

Tu saldo inicial es 0 ECU. Recibes 20 ECU si la alternativa elegida coincide con el estado real y 0 si no coincide.

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

Esta sesión no convierte ECU en dinero real.

Cinco personas reciben señales sobre un estado A o B, con probabilidades iniciales iguales. El estado se sorteó de nuevo en cada ronda.

Cada señal indica el estado correcto con probabilidad 70 %. En la referencia las señales son independientes dado el estado. Una señal no es una preferencia.

Cada persona vota A o B en privado. Se elige A con al menos tres votos y B en otro caso. No hay abstención.

Todos reciben 20 ECU si la alternativa elegida coincide con el estado y 0 si no. El estado y los votos agregados se revelan al final.

Los recursos se renuevan en cada ronda; los pagos acumulados no financian decisiones posteriores.

El grupo se mantiene durante el bloque. Las personas conservan su identidad; los cambios de cargo solo ocurren si las reglas lo indican.

ECU significa Experimental Currency Units: unidades de moneda experimental. No hay una conversión a dinero real establecida para esta sesión.

Información disponible para ti

Tu señal: A

Precisión de tu señal: 70,00 %

[Continuar](#)Powered by [oTree](#)

Figura 2.2: Instrucciones y cuenta de referencia

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

BEER Lab · Ronda 1 de 1

Comprueba las reglas

Tu función: Pago por acierto

Recursos y unidad de cuenta

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

Esta sesión no convierte ECU en dinero real.

¿Cuántas personas forman la unidad de esta actividad?

Tu respuesta: 6. La respuesta correcta es 5. Usa el tamaño indicado en las instrucciones de esta modalidad; no confundas el tamaño del grupo con la asistencia total.

¿Cuál es tu saldo inicial o fondo de referencia en esta ronda? (ECU)

¿Los recursos se renuevan en cada ronda?

- ☒ Sí
☐ No

Continuar

Powered by [oTree](#)

Figura 2.3: Devolución específica de una respuesta incorrecta

regla, y Monitor permite identificar el formulario que falta. La pantalla final confirma decisiones registradas y el total de rondas activas; no solicita otra decisión.

BEER Lab · Ronda 1 de 1

Tu decisión

Tu función: Pago por acierto

Tus recursos y las reglas de pago

Tu saldo inicial es 0 ECU. Recibes 20 ECU si la alternativa elegida coincide con el estado real y 0 si no coincide.

ECU significa Experimental Currency Units: unidades de moneda experimental. No hay una conversión a dinero real establecida para esta sesión.

Información disponible para ti

Tu señal: B

Precisión de tu señal: 70,00 %

Tu voto

☐ A

☒ B

Continuar

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

Powered by [oTree](#)

Figura 2.4: Formulario de una decisión del recorrido básico.

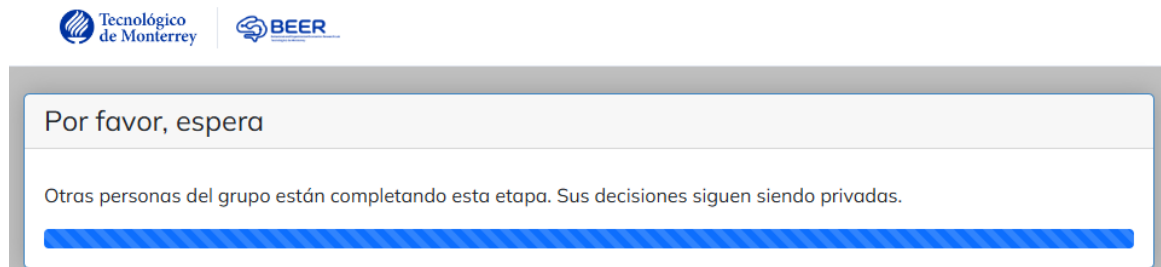


Figura 2.5: Espera de la etapa correspondiente

BEER Lab · Ronda 1 de 1

Resultado de la ronda

Tu función: Pago por acierto

Resultado del grupo

Estado real: A

Votos por A: 3

Alternativa elegida: A

Tu señal: B

Tu resultado

20,00 ECU

Continuar

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

Powered by [oTree](#)

Figura 2.6: Cuenta de la ronda completada



BEER Lab · Ronda 1 de 1

Actividad completada

Tu función: Pago por acierto

Tus decisiones se han registrado. Permanece en silencio y espera las instrucciones del docente.

Resultado acumulado

20,00 ECU

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

Powered by [oTree](#)

Figura 2.7: Cierre explícito de la actividad

Teoría, predicciones y evidencia

3.1 Del mecanismo al argumento económico

La actividad separa información de preferencias. Una señal A indica evidencia sobre el estado; no significa que la persona desee A. En la referencia todos reciben el mismo pago por acertar y observan señales de precisión setenta por ciento. Con prior un medio, una señal A genera probabilidad posterior 0,7 de A y una B genera 0,3. La alternativa más probable puede seguir siendo incorrecta en una ronda. El docente debe reconstruir ese paso antes de llamar error a un voto o atribuir una preferencia política que nunca se preguntó.

Si las cinco personas votaran sinceramente por sus señales independientes, la probabilidad de una mayoría correcta sería la suma de los términos binomiales con tres, cuatro y cinco aciertos: 0,83692. Es una deducción para esa conducta y ese proceso, no una tasa que la clase deba producir exactamente. La mejora sobre 0,7 depende de independencia condicional, precisión superior a un medio y regla de agregación. Con la mezcla correlacionada de la aplicación, la misma conducta daría 0,5 por 0,7 más 0,5 por 0,83692, igual a 0,76846. Contar cinco copias de una realización como cinco evidencias independientes exagera información.

Votar estratégicamente exige considerar qué revelaría ser decisivo. Bajo mayoría, con señales homogéneas y prior simétrico, el empate de los otros cuatro es compatible con información equilibrada. Bajo unanimidad para A, ser decisivo significa que los otros cuatro apoyan A, un evento potencialmente informativo. La regla también hace de B una alternativa por defecto: no es unanimidad neutral entre A y B. El profesor puede explorar esa lógica sin imponer una estrategia calculada durante la sesión. Guarnaschelli, McKelvey y Palfrey estudian reglas de jurado; Feddersen y Pesendorfer muestran cómo el voto estratégico modifica comparaciones institucionales.

La heterogeneidad de precisión cambia cuánto peso informativo corresponde a una observación. Con prior simétrico, las odds posteriores combinan razones de verosimilitud: una señal A de precisión 0,9 aporta razón nueve, mientras una de 0,6 aporta razón uno y medio. Tres señales menos precisas pueden no superar una evidencia contraria muy precisa. Cuando las precisiones son públicas se sabe a quién corresponde cada calidad; cuando son privadas solo se conoce la composición y la propia calidad. Los votos no transmiten automáticamente toda esa información, y un mensaje elegido por un participante puede no coincidir con su señal.

Goeree y Yariv encuentran en su protocolo que la deliberación mejora eficiencia y reduce diferencias entre instituciones. La comparación docente distingue un anuncio estructurado único de una conversación libre de hasta noventa segundos. Los mensajes estructurados permiten contar veracidad y omisión; el texto libre necesita codificación posterior y no se convierte automáticamente en una medida de honestidad. Una señal común agrega información, pero también vuelve compartida una parte del entorno. Un miembro remunerado por B introduce conflicto de intereses: su voto puede expresar su incentivo y no una creencia acerca de cuál estado es más probable.

El informe distingue precisión de la decisión, seguimiento de señal, mensajes veraces entre revelaciones, precisión de señales y errores condicionales por estado. Una elección A cuando el estado era B y una elección B cuando era A tienen denominadores distintos. La variante individual remunera la elección propia y no contiene esperas; funciona como control de agregación con la misma precisión. Comparar su porcentaje con el de un comité requiere reconocer unidades distintas. Los resultados no evalúan ideología ni capacidad cívica: permiten examinar cómo reglas e información se relacionan con decisiones observables.

(Guarnaschelli et al., 2000; Feddersen and Pesendorfer, 1998; Goeree and Yariv, 2011).

Fundamento teórico

Una predicción depende de supuestos sobre información, objetivos y conducta. Las cuentas resueltas debajo son deducciones de los parámetros docentes; no resultados observados de los artículos.

3.2 Qué mirar durante el feedback

Un equilibrio de Nash es una combinación de decisiones en la que ninguna persona mejora su pago cambiando sola, dadas las decisiones de las demás. La definición se refiere a una comparación de alternativas; no exige que los estudiantes conozcan el nombre del concepto al jugar. Tampoco afirma que un equilibrio sea justo, eficiente o moralmente deseable. Para enseñar esta familia, conviene comprobar desviaciones concretas antes de presentar una etiqueta. Una predicción material supone que cada participante valora únicamente su pago en ECU y entiende correctamente la regla. Si esas condiciones no se cumplen, el comportamiento puede diferir sin que el registro sea un error técnico.

Cuando presente las dos sesiones, use escalas iguales y anote sus denominadores. Si una tiene más grupos completos, una barra de conteo mayor no implica una frecuencia mayor. Divida por grupos comparables y preserve el registro de pendientes. Pida que los estudiantes propongan al menos dos explicaciones del patrón y señalen cuál requeriría observar expectativas, cuáles decisiones ya están registradas y qué asignación exógena ayudaría a diferenciarlas. Esa práctica convierte una comparación informal en un ejercicio de razonamiento experimental sin atribuirle precisión que el aula no ofrece.

Variantes y comparaciones

4.1 Elegir un contraste sin repetir las reglas generales

Cada configuración activa una variante, no toda la edición. Use controles con igual tamaño, recursos y horizonte cuando estén disponibles. La referencia extendida facilita comparaciones dentro de la misma sala. Las modalidades básicas distinguen una interacción, grupo fijo y reasignación; las tareas individuales sustituyen interacción por ítems separados.

Las configuraciones extendidas tienen ocho rondas; en el control individual son ocho decisiones sin esperas.

Para el docente

Prepare cada comparación antes de observar resultados. No cambie parámetros de una sesión iniciada: cree otro bloque y documente experiencia y orden.

Unanimidad para A

Cada persona vota A o B sin abstención. A se elige únicamente con cinco votos por A; en otro caso se elige B.

A se elige solo con cinco votos por A; en cualquier otro caso se elige B. La regla es asimétrica.

Precisiones públicas desiguales

Dos señales tienen precisión 90 % y tres tienen 60 %; son independientes dado el estado. La señal no es una preferencia.

Las posiciones 1 y 2 tienen señales correctas con probabilidad 90 %; las otras tres, 60 %. Todos conocen las precisiones por posición.

Precisiones privadas desiguales

Dos señales tienen precisión 90 % y tres tienen 60 %; son independientes dado el estado. La señal no es una preferencia.

Dos personas tienen precisión 90 % y tres tienen 60 %. Solo se revela la precisión propia; todos conocen esa composición.

Mensajes estructurados

Antes del voto, elige anunciar A, B o no revelar. Tienes hasta 90 segundos. Después todos ven los cinco mensajes. No son vinculantes ni necesariamente veraces.

Time left to complete this page: **1:12**

BEER Lab · Ronda 1 de 8

Tu decisión

Tu función: Pago por acierto

Tus recursos y las reglas de pago

Tu saldo inicial es 0 ECU. Recibes 20 ECU si la alternativa elegida coincide con el estado real y 0 si no coincide.

ECU significa Experimental Currency Units: unidades de moneda experimental. No hay una conversión a dinero real establecida para esta sesión.

Información disponible para ti

Tu señal: B

Precisión de tu señal: 70,00 %

Mensaje sobre la señal (puede no ser veraz)

- ☐ A
☒ B
☐ No revelar

Continuar

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

Powered by [oTree](#)

Figura 4.1: Decisión o etapa exclusiva de esta variante.

Conversación habilitada

Hay una conversación por grupo de hasta 90 segundos antes del voto. Los mensajes no obligan; usa solo la comunicación en pantalla, sin identificarte.

Interés por B identificado

Tu regla de pago aparece en el recuadro de recursos. Cuatro personas cobran por acierto y una por elegir B, independientemente del estado. Al final se revela estado y conteo.

Una persona recibe 30 si se elige B y 0 si A, independientemente del estado. Todos saben que es la posición 1. Los otros cuatro cobran 20 por acierto.

Interés por B privado

Tu regla de pago aparece en el recuadro de recursos. Cuatro personas cobran por acierto y una por elegir B, independientemente del estado. Al final se revela estado y conteo.

Una persona recibe 30 si B y 0 si A, independientemente del estado. Todos conocen la composición, pero solo cada persona conoce su propio pago. Los otros cuatro cobran 20 por acierto.

Decisión individual

La unidad tiene una sola persona. Tu propia decisión A o B determina tu pago de 20 por acierto; no hay comité, mensajes ni espera de otras personas.

El estado se sortea de nuevo en cada ronda con probabilidades iguales.

Señal común adicional

Además de las privadas, todos ven una señal común correcta con probabilidad 70 %. Es independiente de las privadas dado el estado.

Señales privadas correlacionadas

Cada señal tiene precisión marginal 70 %, pero las cinco pueden copiar una misma realización. La señal no es una preferencia.

Con probabilidad 50 %, las cinco señales copian una única señal correcta con probabilidad 70 %. Con probabilidad 50 %, se generan independientemente. No se revela qué proceso ocurrió antes del voto. Cada precisión marginal sigue siendo 70 %.

Time left to complete this page: **1:22**

BEER Lab · Ronda 1 de 8

Intercambio de mensajes

Tu función: Pago por acierto

Tus recursos y las reglas de pago

Tu saldo inicial es 0 ECU. Recibes 20 ECU si la alternativa elegida coincide con el estado real y 0 si no coincide.

ECU significa Experimental Currency Units: unidades de moneda experimental. No hay una conversión a dinero real establecida para esta sesión.

Información disponible para ti

Tu señal: A

Precisión de tu señal: 70,00 %

Tienes hasta 90 segundos. No escribas nombres ni datos personales. Los mensajes no obligan a decidir de una forma y no tienen que coincidir con la información privada.

Posición 4 (Me) ECU son unidades de moneda experimental.

Enviar

Continuar

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

Powered by [oTree](#)

Figura 4.2: Decisión o etapa exclusiva de esta variante.

Informe, ejercicios resueltos y evaluación

5.1 Informe privado y unidades de observación

El informe abre oculto. El control de revelación se habilita al completar todas las unidades y rondas activas. Si hay unidades pendientes, conserva su conteo y no convierte faltantes en resultados cero. Se puede abrir desde la última ronda técnica: las tablas recorren explícitamente las rondas activas. Cada indicador muestra su denominador, la distribución muestra conteos y los pagos separan funciones. La evolución de pagos no se interpreta automáticamente como aprendizaje: puede reflejar estados, roles, sorteos o una remuneración concentrada al final.

oTree
Demo
Sessions
Rooms
Data
Server Check
Logout

Información colectiva y deliberación · Una ronda: session 'zmge31we' (demo)

New
Links
Monitor
Data
Payments
Report
Description

App Name
Round Number
Go

information_voting_game (10 rounds)
10

BEER Lab

Informe docente

Mayoría y señales privadas

Grupos-ronda completos
0 / 1

Grupos-ronda pendientes
1

Mostrar resultados
Ocultar resultados

Los agregados se habilitan cuando termina el bloque completo de esta sesión.

Figura 5.1: Informe al inicio: agregados ocultos.

Indicador		
Indicador	Valor	N
Precisión de la decisión	100,00 %	1
Votos que siguen la señal	100,00 %	5
Mensajes veraces entre mensajes revelados	—	0
Señales correctas	60,00 %	5
A elegida con estado B	—	0
B elegida con estado A	0,00 %	1

Figura 5.2: Indicadores y denominadores



Figura 5.3: Histograma con conteos

Resultados por función		
Tu función	N	Promedio · ECU
Pago por acierto	5	20,00

Figura 5.4: Pagos por función

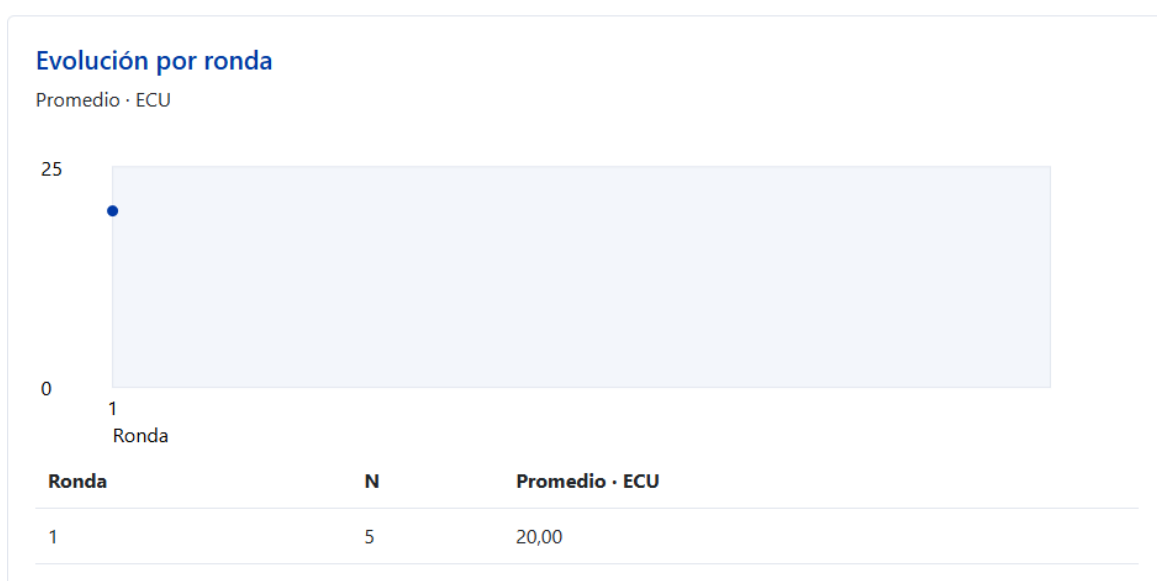


Figura 5.5: Evolución por ronda

Guion para el feedback

Reconstruya una cuenta, describa la distribución y presente dos mecanismos compatibles. Pida un contraste que permitiría diferenciarlos antes de concluir.

5.2 Taller de cuentas, decisiones y contrafactuales

Los siguientes ejemplos son ejercicios de pizarra, no registros de estudiantes. Incluyen realizaciones y acciones elegidas para comprobar distintas ramas. Cuando se especifica una política o un voto, la cuenta no supone que esa acción sea óptima. Primero resuelva sin mirar la respuesta y después compare cada término. Los importes se expresan en ECU salvo probabilidades y scores. Los ejercicios de creencias suponen una elicitación seleccionada, sin bono adicional.

Ejemplo resuelto 1

Situación: Votos: A, A, A, A, A; Estado: A; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 20.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 100.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La regla cuenta votos, no señales no observadas. Un resultado correcto no revela si los votos fueron sinceros. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 2

Situación: Votos: A, A, A, B, B; Estado: A; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 20.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 100.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La regla cuenta votos, no señales no observadas. Un resultado correcto no revela si los votos fueron sinceros. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 3

Situación: Votos: A, A, A, B, B; Estado: B; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 0.00, 0.00, 0.00, 0.00, 0.00 ECU. La suma es 0.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La regla cuenta votos, no señales no observadas. Un resultado correcto no revela si los votos fueron sinceros. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el

resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 4

Situación: Votos: A, A, B, B, B; Estado: B; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 20.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 100.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La regla cuenta votos, no señales no observadas. Un resultado correcto no revela si los votos fueron sinceros. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 5

Situación: Votos: A, A, B, B, B; Estado: A; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 0.00, 0.00, 0.00, 0.00, 0.00 ECU. La suma es 0.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La regla cuenta votos, no señales no observadas. Un resultado correcto no revela si los votos fueron sinceros. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 6

Situación: Votos: B, B, B, B, B; Estado: B; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 20.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 100.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La regla cuenta votos, no señales no observadas. Un resultado correcto no revela si los votos fueron sinceros. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 7

Situación: Votos: A, A, A, A, A; Estado: A; Unanimidad para A: sí; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 20.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 100.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

B es el resultado por defecto salvo cinco votos por A. Esa asimetría importa incluso con prior

simétrico. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 8

Situación: Votos: A, A, A, A, B; Estado: A; Unanimidad para A: sí; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 0.00, 0.00, 0.00, 0.00, 0.00 ECU. La suma es 0.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

B es el resultado por defecto salvo cinco votos por A. Esa asimetría importa incluso con prior simétrico. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 9

Situación: Votos: A, A, A, A, B; Estado: B; Unanimidad para A: sí; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 20.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 100.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

B es el resultado por defecto salvo cinco votos por A. Esa asimetría importa incluso con prior simétrico. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 10

Situación: Votos: B, B, B, B, B; Estado: A; Unanimidad para A: sí; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 0.00, 0.00, 0.00, 0.00, 0.00 ECU. La suma es 0.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

B es el resultado por defecto salvo cinco votos por A. Esa asimetría importa incluso con prior simétrico. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 11

Situación: Votos: A, A, A, A, B; Estado: A; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 20.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 100.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La regla cuenta votos, no señales no observadas. Un resultado correcto no revela si los votos fueron

sinceros. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 12

Situación: Votos: A, A, A, A, B; Estado: B; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 0.00, 0.00, 0.00, 0.00, 0.00 ECU. La suma es 0.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La regla cuenta votos, no señales no observadas. Un resultado correcto no revela si los votos fueron sinceros. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 13

Situación: Votos: B, A, A, A, A; Estado: A; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: 1; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 0.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 80.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La primera posición cobra por B y puede recibir cero cuando los demás aciertan. La precisión colectiva no es su función de pago. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 14

Situación: Votos: B, A, A, B, B; Estado: B; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: 1; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 30.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 110.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La primera posición cobra por B y puede recibir cero cuando los demás aciertan. La precisión colectiva no es su función de pago. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 15

Situación: Votos: A, A, A, B, B; Estado: A; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: 1; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 0.00, 20.00, 20.00, 20.00, 20.00 ECU. La suma es 80.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La primera posición cobra por B y puede recibir cero cuando los demás aciertan. La precisión colectiva no es su función de pago. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 16

Situación: Votos: B, B, B, B, B; Estado: A; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: 1; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 30.00, 0.00, 0.00, 0.00, 0.00 ECU. La suma es 30.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La primera posición cobra por B y puede recibir cero cuando los demás aciertan. La precisión colectiva no es su función de pago. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 17

Situación: Votos: A; Estado: A; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 20.00 ECU. La suma es 20.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La unidad es individual. No interprete su elección como conteo de un comité ni agregue una espera. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 18

Situación: Votos: A; Estado: B; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: A.

Respuesta: los pagos por orden de función son 0.00 ECU. La suma es 0.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La unidad es individual. No interprete su elección como conteo de un comité ni agregue una espera. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 19

Situación: Votos: B; Estado: B; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 20.00 ECU. La suma es 20.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La unidad es individual. No interprete su elección como conteo de un comité ni agregue una espera. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Ejemplo resuelto 20

Situación: Votos: B; Estado: A; Unanimidad para A: no; Posición pagada por B: ninguna; Alternativa elegida: B.

Respuesta: los pagos por orden de función son 0.00 ECU. La suma es 0.00 ECU. Reconstruya cada importe a partir del fondo, las acciones y las consecuencias anunciadas, antes de contrastar el total. Un pago individual y la suma conjunta responden preguntas diferentes.

La unidad es individual. No interprete su elección como conteo de un comité ni agregue una espera. Cambie una sola papeleta manteniendo las demás y el estado constantes. ¿Cambia el resultado? Este contrafactual no predice cómo cambiarían votos bajo otra institución.

Implementación docente, datos y problemas frecuentes

6.1 Rutinas de preparación, recuperación y archivo

Un equilibrio de Nash es una combinación de decisiones en la que ninguna persona mejora su pago cambiando sola, dadas las decisiones de las demás. La definición se refiere a una comparación de alternativas; no exige que los estudiantes conozcan el nombre del concepto al jugar. Tampoco afirma que un equilibrio sea justo, eficiente o moralmente deseable. Para enseñar esta familia, conviene comprobar desviaciones concretas antes de presentar una etiqueta. Una predicción material supone que cada participante valora únicamente su pago en ECU y entiende correctamente la regla. Si esas condiciones no se cumplen, el comportamiento puede diferir sin que el registro sea un error técnico.

Un mensaje de participante inexistente suele corresponder a un enlace antiguo después de un cambio de base. Abra una sesión nueva y distribuya sus enlaces vigentes. No cree resultados ficticios ni borre la base durante una clase para corregir un vínculo. Si una conexión se interrumpe, vuelva al enlace actual de esa persona y compruebe su etapa antes de enviar otra decisión. Registre el incidente y consulte al personal técnico si el bloqueo persiste.

Antes de continuar, los estudiantes calculan los resultados de A y B en un ejemplo y verifican el número de rondas y el mecanismo de emparejamiento. Si una respuesta es incorrecta, la devolución aparece junto a esa pregunta: identifica la respuesta enviada, la respuesta correcta y la regla o cálculo que explica el resultado. Los campos ya respondidos se conservan; el estudiante corrige únicamente lo necesario y vuelve a continuar.

Cuando presente las dos sesiones, use escalas iguales y anote sus denominadores. Si una tiene más grupos completos, una barra de conteo mayor no implica una frecuencia mayor. Divida por grupos comparables y preserve el registro de pendientes. Pida que los estudiantes propongan al menos dos explicaciones del patrón y señalen cuál requeriría observar expectativas, cuáles decisiones ya están registradas y qué asignación exógena ayudaría a diferenciarlas. Esa práctica convierte una comparación informal en un ejercicio de razonamiento experimental sin atribuirle precisión que el aula no ofrece.

Cuando no hay sesión activa, el participante puede permanecer en espera. Esto es normal. Si la espera continúa después de activar la sesión, revise que el estudiante abrió el salón correcto, que quedan plazas disponibles y que no reutiliza una pestaña de una sesión anterior.

Confirme que el reporte indica cero pendientes. Revele resultados, empiece con distribuciones y solicite interpretaciones. Exporte datos antes de cerrar si habrá trabajo posterior. No asocie códigos con nombres. Para análisis estadístico, agregue por unidad con grupo fijo o use errores estándar que reconozcan dependencia; en una clase pequeña, trate las comparaciones como descriptivas.

Use códigos de oTree, no nombres. No publique capturas de Monitor ni Data con códigos. Proyecte sólo agregados. Si la actividad forma parte de investigación y no sólo docencia, aplique consentimiento y revisión ética correspondientes. Una práctica de clase no se transforma automáticamente en dato de investigación utilizable.

Después del último caso, la pantalla final confirma que las decisiones quedaron registradas y muestra la suma de resultados de todos los casos activos. No presenta un botón para abandonar la actividad ni termina en una página genérica sin instrucciones. El estudiante permanece allí hasta el feedback. Reiniciar el servidor no debe borrar sesiones. Si se interrumpe la conexión, use el enlace individual vigente; no cree identidades ficticias para rescatar un código. Una base reiniciada pierde la relación con enlaces anteriores y requiere una sesión nueva, por lo que esa operación no forma parte de una actualización ordinaria.

Asigne a cada sesión un nombre que identifique fecha, curso y tratamiento sin incluir nombres de estudiantes. Exporte los datos después de la clase y conserve el nombre de la configuración junto con el archivo. Si organiza comparaciones entre tratamientos, registre el orden en que se ejecutaron y si participaron las mismas personas. Esa información resulta necesaria para distinguir efectos de la regla, aprendizaje y diferencias entre grupos. La guía no requiere preguntar por preferencias políticas personales, afiliación partidaria ni características demográficas.

No cambie idioma, tratamiento ni tamaño de grupo una vez que la sesión esté iniciada. Cree una sesión nueva para una comparación distinta y conserve la anterior. No ejecute una limpieza de base de datos para desbloquear una persona; revise primero el Monitor y el estado de las decisiones. Tampoco comparta la contraseña docente con participantes para resolver acceso. El responsable del laboratorio debe administrar el despliegue, las cuentas y la conectividad, mientras el docente conserva el control pedagógico de instrucciones, revelación y feedback.

6.2 Método para preparar y discutir una sesión

Preparar una pregunta que el laboratorio pueda responder

Una sesión docente necesita una pregunta concreta antes de necesitar una predicción. Elija una diferencia entre dos reglas y escriba qué decisión permite observarla. Después anote qué resultado sería compatible con cada explicación. Este pequeño ejercicio evita entrar al laboratorio con una interpretación cerrada. Si una variante cambia quién conoce una información, la pregunta inicial puede referirse al uso de esa información; si cambia una posibilidad de decisión, puede referirse a la respuesta a ese nuevo incentivo. No presuponga que toda diferencia entre grupos expresa un rasgo estable de los estudiantes. Una misma persona puede elegir de otra manera cuando cambia la situación que enfrenta.

La configuración es una especificación de la experiencia. El idioma modifica cómo se comunica una regla; el tratamiento modifica una regla o un conjunto explícito de reglas; el horizonte determina cuántas oportunidades hay para decidir. Seleccionar una edición extendida no activa automáticamente todas sus variantes. El docente elige una configuración para cada sesión. Para comparar dos condiciones, cree dos sesiones y conserve sus archivos separados. Una clase puede estudiar una sola comparación con detenimiento, mientras otros profesores utilizan variantes distintas del mismo catálogo. La flexibilidad procede de contar con opciones completas y bien descritas, no de recorrerlas todas en una misma hora.

Organizar personas, funciones y dispositivos

Cuente la asistencia efectiva antes de crear la sesión. Compruebe en el formulario el múltiplo y el mínimo que requiere la modalidad seleccionada. El tamaño de una unidad experimental puede ser menor que la asistencia total. Algunas comparaciones necesitan varias unidades completas para reasignar participantes o balancear condiciones. Tener plazas disponibles en el aula no equivale a tener suficientes personas para esa configuración. Si sobran estudiantes, prepare una tarea de observación o análisis fuera de la sesión. No cree una plaza participante que permanecerá abandonada: las decisiones de ese rol pueden ser necesarias para el avance de las demás personas.

Cada persona debe conservar su acceso durante el bloque. Una ventana del navegador no es una persona adicional, y abrir dos accesos distintos puede ocupar dos plazas. Durante una prueba técnica, un asistente puede manejar las ventanas necesarias; durante una actividad docente, cada estudiante toma únicamente las decisiones asignadas. Compruebe que los equipos permiten leer los recuadros de recursos y los botones sin desplazamientos excesivos. Evite que una pantalla proyectada revele decisiones privadas de quienes todavía están jugando. El Monitor sirve para localizar la etapa pendiente, mientras el informe agregado sirve para la discusión. Ambos tienen propósitos diferentes aunque pertenezcan a la misma sesión.

Explicar recursos sin anticipar estrategias

Presente primero la cuenta inicial, las acciones permitidas y las consecuencias de cada acción. ECU significa unidades de moneda experimental. Un fondo inicial, un límite de decisión, un premio y una ganancia acumulada son conceptos distintos. Pida al grupo reconstruir una cuenta sencilla con las reglas visibles. Si el estudiante solo recuerda el premio, puede olvidar un costo que también se paga cuando el resultado no es favorable. Si solo recuerda la dotación, puede confundir recursos renovables de cada ronda con un saldo que financia el bloque completo. Una explicación breve, centrada en la cuenta, aclara esas diferencias sin recomendar una decisión.

Las instrucciones de la interfaz emplean funciones y alternativas neutrales. Los nombres conceptuales del catálogo ayudan al profesor a elegir una actividad; no deben convertirse en una exhortación antes de jugar. Explique que existen varias decisiones posibles y que el análisis posterior se centrará en reglas y resultados agregados. No anuncie que la clase debe confirmar una teoría ni que una opción demuestra una virtud. Una intervención docente puede modificar lo que las personas creen que se espera de ellas. La comprensión de una regla y la preferencia por una acción son dimensiones diferentes; corregir la primera no requiere dirigir la segunda.

Resolver dificultades de comprensión

Las preguntas iniciales comprueban una cuenta o una regla, no la disposición del participante a actuar de determinada manera. Cuando aparece un error, lea con la persona la devolución del campo: qué respondió, qué respuesta requiere la regla y cómo se obtiene. Mantenga las otras respuestas válidas. Si varias personas fallan en el mismo punto, pause la admisión al bloque y repita un ejemplo neutral con valores diferentes. No sustituya la explicación por dictar todas las respuestas. El objetivo es que los estudiantes sepan interpretar el recuadro de recursos durante decisiones posteriores, especialmente cuando una variante cambia la función que desempeñan o la información que reciben.

Distinga una pregunta sobre una cantidad de una pregunta sobre la regla de pago. Un participante puede calcular correctamente una suma y, aun así, creer que se remunera cada ítem cuando solo se selecciona uno, o que una señal siempre identifica el estado. Pida explicar la respuesta con palabras. El porcentaje de respuestas correctas al primer intento no es una medida del mecanismo económico que se desea estudiar; describe familiaridad con la interfaz y comprensión de la explicación. Registre

incidencias importantes para interpretar la sesión, pero no incorpore los errores de comprensión como decisiones estratégicas ni como respuestas finales al juego.

Separar azar, información y decisión

Un estado generado por el sistema es una condición del entorno. Una señal es información imperfecta acerca de esa condición. Una decisión es una elección del participante. El resultado combina las reglas, las decisiones y, cuando corresponde, el azar. Estas piezas pueden aparecer en momentos diferentes. Antes de la decisión, el estudiante solo conoce la información permitida; después puede conocer el estado realizado para reconstruir el pago. Que una señal haya sido correcta en una ronda no implica que su precisión anunciada sea cien por ciento. Que un resultado haya sido adverso tampoco prueba que la acción fue mala dadas las probabilidades disponibles al elegir.

Al discutir incertidumbre, compare resultados esperados y realizados por separado. Una probabilidad de ganar no es una victoria fraccionaria que se paga automáticamente; una puntuación usada para sortear un premio tampoco es dinero depositado directamente. El docente debe seguir la regla de selección hasta el pago final. En varias rondas, una frecuencia puede aproximarse a una probabilidad sin coincidir exactamente con ella. No repita selectivamente una ronda porque el sorteo no produjo el ejemplo deseado. Conserve el resultado y úselo para discutir la diferencia entre anticipar una distribución y observar una realización de esa distribución.

Hacer una comparación interpretable

Una comparación exige decir qué cambia y qué permanece constante. Anote recursos, regla de decisión, información, horizonte, composición y experiencia previa. Si modifica varias dimensiones a la vez, describa el tratamiento como un paquete y no atribuya el resultado a una sola de ellas. Un control con recursos adicionales puede ser necesario cuando una variante introduce un costo. Un control con un rol pasivo puede ser necesario cuando se añade una persona afectada. Estos controles hacen visible qué comparación se realizó. La mera existencia de dos botones con nombres diferentes no garantiza que sus diferencias puedan interpretarse como el efecto de una institución aislada.

Cuando las mismas personas participan en dos bloques, el segundo conserva experiencia del primero aunque las cuentas se renueven. Contrabalancear el orden significa que unos grupos ven primero una condición y otros comienzan con la alternativa. Esa organización ayuda a distinguir aprendizaje de diferencias entre reglas, pero una clase breve puede seguir ofreciendo pocas unidades independientes. Escriba el orden real en la hoja de sesión. Si no puede variar el orden, explique esa limitación durante el feedback. Un diseño transparente permite aprender de una comparación imperfecta sin presentar sus resultados como una estimación que el ejercicio no puede sostener.

Leer distribuciones y promedios

El promedio responde cuánto se observa por unidad incluida. El histograma responde cómo se distribuyen esas observaciones. Dos sesiones pueden tener la misma media y concentraciones muy distintas: una alrededor de un valor intermedio, otra en extremos. Lea primero el nombre del eje, el intervalo de cada barra y el número de observaciones. No confunda cantidad elegida por una persona con resultado agregado de un grupo. Tampoco compare alturas de conteo sin considerar tamaños de muestra. Una barra más alta puede deberse a que una sesión tiene más unidades completas. La interpretación empieza por la unidad representada, no por una impresión visual de la figura.

Los intervalos de los histogramas agrupan valores completos de la variable mostrada. El informe

conserva el conteo que permite comprobar cada barra. Para comparar sesiones, use intervalos y escalas compatibles y conserve también la tabla original. Una diferencia de medias puede reflejar cambios en decisiones, composición o estados realizados. Si existen funciones distintas, examine sus resultados por separado antes de combinar pagos. Un promedio conjunto puede ocultar una ganancia de una función y una pérdida de otra. Pregunte qué información adicional sería necesaria para distinguir las explicaciones propuestas; el gráfico es una herramienta para razonar, no una respuesta automática sobre motivaciones.

Contar observaciones y reconocer dependencia

El denominador debe acompañar cada porcentaje. Si un indicador se refiere a acciones, cuenta personas que tomaron esa acción en unidades completas. Si se refiere al éxito de una regla colectiva, cuenta unidades que completaron la decisión. Si se calcula solo después de una aceptación o de un envío positivo, su muestra es condicional. Un denominador cero significa que la medida no puede calcularse; no significa una frecuencia observada de cero. Mantener estas diferencias evita comparar porcentajes que coinciden numéricamente pero describen hechos distintos. Pida a los estudiantes escribir la definición del indicador antes de sustituir cantidades.

Las decisiones del mismo grupo comparten reglas, historia y a veces una realización del estado. Las rondas de una persona también comparten experiencia. Reasignar grupos no borra esa experiencia ni convierte automáticamente todas las filas en observaciones independientes. Para un análisis más avanzado, identifique la unidad de asignación del tratamiento y las fuentes de dependencia antes de elegir un procedimiento estadístico. En una sesión docente pequeña, una tabla descriptiva acompañada por supuestos claros puede ser más informativa que una prueba presentada sin reconocer su muestra. Preserve sesión, ronda y grupo para que el análisis posterior pueda reconstruir esas relaciones.

Archivar y reconstruir resultados

Descargue los datos desde la sesión elegida. La exportación general organiza una fila por participante y columnas para las rondas; la exportación propia de la familia organiza registros largos con ronda, función y decisiones relevantes. Diez rondas no implican necesariamente diez filas en el archivo general. Compruebe la última ronda activa y el código de sesión antes de combinar archivos. Conserve el original sin modificar y realice transformaciones en una copia de trabajo. Una celda vacía puede indicar decisión pendiente, campo que no corresponde a esa función o ronda inactiva. Documente cuál de esas situaciones aplica antes de reemplazar o excluir valores.

Para reproducir el informe, limite el archivo a rondas activas y unidades completas, y use las definiciones de cada indicador. Compruebe primero una observación resuelta manualmente; después verifique el total de registros y una suma agregada. Cuando reúna sesiones, conserve tratamiento, idioma, horizonte, emparejamiento y orden de exposición. Una captura muestra lo que se proyectó, pero no reemplaza los datos que permiten reconstruir una tabla. Comparta con los estudiantes una versión preparada para el ejercicio que conserve la información económica necesaria. Los identificadores administrativos no deben convertirse en nombres ni en clasificaciones públicas de conducta individual.

Conducir el feedback y evaluar aprendizaje

Reserve tiempo para reconstruir un resultado antes de introducir interpretaciones. Solicite una cuenta, una descripción de la distribución y una explicación compatible con las reglas. Después pida una segunda explicación y un cambio de diseño que permitiría diferenciarlas. Esta secuencia sirve

cuando el resultado se parece a la predicción material y cuando se aparta de ella. Una coincidencia no demuestra que los participantes razonaron como el modelo; una desviación no basta para elegir una explicación psicológica. El valor pedagógico está en aprender a relacionar supuestos, decisiones observadas y límites de inferencia con una experiencia que el grupo acaba de vivir.

Una evaluación breve puede pedir una tabla y dos párrafos. La tabla identifica unidad, regla, recursos, dato utilizado y cálculo. El primer párrafo explica un resultado observado; el segundo propone una interpretación alternativa y especifica qué información falta. Califique precisión de cuentas y argumentos, no una elección económica particular. Para estudiantes avanzados, agregue un contrafactual o una derivación formal. Para una introducción, mantenga el mismo problema con números sencillos y lenguaje cotidiano. Una guía común permite graduar la exigencia sin cambiar retrospectivamente las reglas de quienes jugaron ni presentar la actividad como un examen de carácter personal.

Atención

Una espera exige localizar el formulario pendiente. Reiniciar el servidor conserva la base; resetearla elimina asociaciones y no es una actualización ordinaria.

Abstención informativa y voto pivotal

7.1 Qué añade esta ampliación

El nuevo bloque incorpora información y abstención dentro del mismo juego. No basta con tener, en aplicaciones separadas, un experimento sobre participación y otro sobre señales: la decisión relevante depende de lo que otras personas pueden saber cuando el propio voto importa. Los nuevos tratamientos conservan las decisiones simultáneas, el sorteo independiente de estados entre rondas y la privacidad de las señales. Los nombres de las veintiocho configuraciones anteriores y las cuatro salas permanecen disponibles.

Las cuentas nuevas empiezan con 100 ECU y añaden 20 por el resultado favorable en los módulos binarios. El núcleo anterior conserva su cuenta de 0 y premio de 20. El cambio de constante permite trabajar sin cuentas negativas en el ejemplo distributivo; no compare directamente niveles de ingresos entre protocolos. Compare incrementos sobre la base, participación o calidad de la decisión. Los módulos nuevos no introducen costo por votar, chat ni mensajes: esos mecanismos ya tienen tratamientos propios dentro de la familia.

7.2 Dos personas: el voto que perjudica cuando importa

En el ejemplo inicial, la primera persona conoce exactamente el estado A o B y la segunda no recibe señal. Ambas quieren que la opción elegida coincida con el estado. La probabilidad inicial de A es 90%. Cada persona puede votar A, votar B o abstenerse. Gana la opción con más votos emitidos. Un empate, incluida la ausencia completa de votos, paga el promedio de ambas cuentas: 110 ECU a cada integrante. No se sortea un ganador después del empate.

Suponga que la persona informada vota por el estado observado. La otra recibe 120 ECU si se abstiene, 119 en esperanza si vota A y 111 si vota B. Aunque A es muy probable, votar A solo cambia el resultado cuando el estado es B: transforma la victoria correcta de B en empate. La comparación debe hacerse con la decisión que las otras personas producirían, no con la elección aislada de una alternativa. El control obligatorio conserva información, probabilidades y pagos; elimina únicamente la acción de abstenerse. El control equiprobable modifica únicamente la probabilidad inicial.

7.3 Equilibrios, coordinación y comités mayores

La solución anterior no es el único equilibrio de Nash del ejemplo. También puede ocurrir que quien tiene información se abstenga en A y vote B en B, mientras la persona sin señal siempre vota A. Esta última no desea abstenerse: si lo hiciera, produciría un empate en el estado A, que es muy probable. La estrategia de la persona informada es débilmente dominada. El libro utiliza



BEER Lab · Ronda 1 de 8

Tu decisión

Tu función: Información exacta

Tus recursos y las reglas de pago

Tu cuenta empieza con 100 ECU. Recibes 20 adicionales si la alternativa elegida coincide con el estado y 0 adicionales si no coincide. En empate recibes 110 ECU: el promedio de las dos cuentas posibles.

ECU significa Experimental Currency Units: unidades de moneda experimental. No hay una conversión a dinero real establecida para esta sesión.

Información disponible para ti

Tu información privada: A

Tu voto

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ Abstenerse

Continuar

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

Powered by [oTree](#)

Figura 7.1: Pantalla nativa de la ampliación: Dos personas: el voto que perjudica cuando importa.

después un refinamiento que compara desviaciones cuando pequeñas cantidades de otras personas dejan de votar; no hay que confundirlo con la definición habitual de Nash.

Los comités de cinco permiten distinguir información de capacidad de influir. Una variante tiene dos personas informadas y tres sin señal; otra tiene una informada y cuatro sin señal. En esta última, una mayoría sin información puede sostener una decisión incorrecta sin que una sola desviación cambie el resultado. La aplicación registra decisiones y contrafactuales realizados; no simula accidentes de participación ni determina automáticamente que se haya cumplido el refinamiento teórico. Una elección aislada no identifica una estrategia contingente completa ni selecciona entre equilibrios.

7.4 Preferencias fijas y contrapesos

Los tratamientos con partidistas asignan preferencias inducidas por A o por B, independientes del estado. Una cuenta partidista recibe 120 cuando gana su alternativa, 100 cuando gana la contraria y 110 en empate. Las cuentas independientes conservan el premio por acierto. La composición por posición se informa públicamente, pero los votos se eligen en privado. La distribución equilibrada tiene una cuenta por A, una por B, una persona informada y dos sin señal.

La distribución desigual tiene dos cuentas por A, una persona informada y dos sin señal. Bajo el razonamiento del libro, las personas sin señal pueden votar B para neutralizar el desequilibrio y dejar que la información determine el resultado. Por ello no se predice abstención de todas las personas sin señal. En el bloque fuerte, tres cuentas por A superan a la informada y la independiente sin señal juntas: ni siquiera el voto de todas las independientes garantiza la opción que coincide con el estado. Distinga conflicto de preferencias, conocimiento del estado y fuerza numérica.

7.5 Calidad privada y umbral de participación

En el módulo de calidad hay dos personas, estados equiprobables y una precisión individual sorteada de modo uniforme entre 50 % y 100 %. Cada persona conoce su propia precisión y señal; no observa las de la otra. Las señales son independientes dado el estado. La precisión se vuelve a sortear en cada ronda. Abstenerse y votar siguen siendo gratuitos. El control obligatorio conserva los sorteos y elimina la abstención.

Si ambas personas usan un umbral t , las probabilidades de votar por el estado correcto, votar por el incorrecto y abstenerse son, respectivamente, $1 - t$ al cuadrado, t al cuadrado y $2t$ menos 1 . La indiferencia de quien tiene precisión t produce el umbral interior $2/3$. Bajo esas estrategias, la participación individual esperada es $2/3$ y la precisión colectiva esperada, asignando medio acierto a cada empate, es $43/54$. Si ambas votaran siempre sus señales, la precisión esperada sería $3/4$. Estas cifras corresponden al par, distribución uniforme, prior simétrico y estrategias indicadas; no son predicciones generales para cualquier comité ni para cada ronda observada.

7.6 Tres estados e intereses distintos

El segundo mecanismo conserva la prohibición de abstenerse del ejercicio 7.4 del libro. Hay tres personas y estados S_1 , S_2 y S_3 equiprobables. A paga 100 a todas. B paga 91 a la persona cuyo número coincide con el estado y 106 a las otras dos. Cada persona conoce exactamente el estado con probabilidad λ , de manera independiente; de lo contrario no recibe señal. Nadie observa antes de decidir quién recibió información. La opción que obtiene dos o tres votos se aplica.



BEER Lab · Ronda 1 de 8

Tu decisión

Tu función: Cuenta por acierto

Tus recursos y las reglas de pago

Tu cuenta empieza con 100 ECU. Recibes 20 adicionales si la alternativa elegida coincide con el estado y 0 adicionales si no coincide. En empate recibes 110 ECU: el promedio de las dos cuentas posibles.

ECU significa Experimental Currency Units: unidades de moneda experimental. No hay una conversión a dinero real establecida para esta sesión.

Información disponible para ti

Tu información privada: A

Precisión de tu señal: 76.4569 %

Tu voto

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ Abstenerse

Continuar

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

Powered by [oTree](#)

Figura 7.2: Pantalla nativa de la ampliación: Calidad privada y umbral de participación.

Sin información, B tiene cuenta esperada 101 para cada persona: un tercio de 91 más dos tercios de 106. Con información completa, dos beneficiarias pueden votar B y la perjudicada A, por lo que se elige B. Sin embargo, con información escasa puede sostenerse un equilibrio en el cual solo las beneficiarias informadas votan B y todas las demás votan A. Para que B gane deben estar informadas sus dos beneficiarias; su probabilidad es λ al cuadrado. No se trata de una medida de precisión común: las personas discrepan sobre qué política conviene en cada estado.



BEER Lab · Ronda 1 de 8

Tu decisión

Tu función: Tu posición 2 · Sin señal

Tus recursos y las reglas de pago

Cada persona empieza con 100 ECU. A conserva 100. B paga 91 ECU a la posición cuyo número coincide con el estado y 106 ECU a cada una de las otras dos posiciones.

ECU significa Experimental Currency Units: unidades de moneda experimental. No hay una conversión a dinero real establecida para esta sesión.

Información disponible para ti

Tu posición: 2

Tu información privada: Sin señal sobre el estado

Cuentas por posiciones 1, 2, 3: A: (100, 100, 100); B en S1: (91, 106, 106), S2: (106, 91, 106), S3: (106, 106, 91).

Tu voto

- ☐ A
☐ B

Continuar

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

Powered by [oTree](#)

Figura 7.3: Pantalla nativa de la ampliación: Tres estados e intereses distintos.

7.7 Por qué la frontera es un tercio

Considere a una persona sin señal bajo el perfil anterior. Su voto importa cuando las otras dos eligen opciones distintas. Condicionada a ese evento, la probabilidad de que B la perjudique es $(1 - \lambda)$ dividido por $(2 - \lambda)$. Su ganancia esperada por B frente a A, condicionada a ser decisiva, es $6 - 15\lambda$ veces esa probabilidad. Esta expresión no es positiva si λ es como máximo un tercio.

La referencia con λ igual a 0,20 tiene probabilidad 0,04 de elegir B y cuenta esperada 100,04 por persona bajo ese perfil. La variante de frontera utiliza un tercio, donde la persona sin señal es indiferente. Los controles de información nula y completa tienen una referencia de elección de B con probabilidad uno; no prolongue mecánicamente el perfil de información escasa hasta λ cero. Las instrucciones no recomiendan ningún voto. El informe conserva cuentas por posición y selección de B; un promedio no sustituye la distribución de perjuicios.

7.8 Comprensión, datos y contrafactuales

La nueva comprensión comprueba tamaño del grupo, base de 100, una cuenta de empate de 110 o una cuenta perjudicada de 91, y privacidad antes de votar. Cada error conserva la respuesta y explica su corrección. Estas preguntas verifican reglas y cálculos; no preguntan cuál es la estrategia óptima. La reasignación del módulo pareado requiere cuatro personas como mínimo y conserva las funciones informativas. La modalidad de una interacción necesita solo un par.

El CSV largo contiene todas las rondas activas de la sesión seleccionada. Una X es una abstención confirmada; una celda de voto vacía es una decisión pendiente. Los resultados, estados y señales pendientes permanecen vacíos. El informe cuenta participación entre personas de grupos completos y precisión entre grupos completos; son denominadores distintos. Potencialmente decisivo significa que alguna de las acciones permitidas cambiaría el resultado con las decisiones ajenas fijas. Alteración del resultado compara la decisión elegida con abstenerse, o con el voto contrario cuando abstenerse está prohibido. Son contrafactuales sobre datos realizados, no estimaciones de probabilidades subjetivas.

7.9 Secuencia docente y evidencia

Una clase puede comenzar pidiendo elegir A o B a una sola persona con prior 90 %. Presente después el par con información desigual y permita reconstruir los pagos 120, 119 y 111. Compare la misma estructura con voto obligatorio, sin cambiar simultáneamente la probabilidad. En otra sesión añada partidistas, o trabaje con calidad privada y contraste el umbral como referencia explícita. Reserve el ejemplo distributivo para cuando el alumnado ya distinga preferencias, información y condición de ser decisivo.

Osborne ofrece los modelos y ejemplos empleados aquí. Feddersen y Pesendorfer desarrollan la abstención informativa en un entorno más general. Battaglini, Morton y Palfrey realizan un experimento que varía información, partidistas y probabilidades previas; sus resultados no son los de esta clase ni acreditan automáticamente cualquier adaptación. McMurray estudia agregación con calidades privadas en un entorno más general que el par utilizado aquí. Solicite una conclusión condicionada: quién sabe qué, qué cuentas comparte, cuándo importa su voto y qué cambia realmente entre tratamientos.

BEER Lab

Informe docente

Dos personas: información perfecta y ausencia de señal

Grupos-ronda completos

8 / 8

Mostrar resultados

Ocultar resultados

Grupos-ronda pendientes

0

Indicador		
Indicador	Valor	N
Participación	50,00 %	16
Participación de personas sin señal	0,00 %	8
Participación de personas informadas	100,00 %	8
Participación de cuentas por alternativa fija	—	0
Decisiones potencialmente decisivas	100,00 %	16
Decisiones que alteran el resultado frente al contrafactual	50,00 %	16
Precisión colectiva esperada, con 0,5 por empate	100,00 %	8
Votos que siguen la señal, entre votos con señal	100,00 %	8
B elegida en estado A	0,00 %	8

Figura 7.4: Detalle nativo del informe: avance, indicadores y denominadores.

7.10 Selección de nuevas configuraciones

Las salas básicas mantienen el núcleo original. En la sala extendida seleccione el mecanismo, el tamaño y el horizonte correspondientes. Los nombres con one y random son modalidades del mismo tratamiento pareado, no juegos distintos.

Dos personas: información perfecta y ausencia de señal

`deliberacion_extendido_abstention_pair`

Dos personas: estados equiprobables

`deliberacion_extendido_abstention_pair_balanced`

Dos personas: voto obligatorio como control

`deliberacion_extendido_abstention_pair_forced`

Comité: dos personas informadas y tres sin señal

`deliberacion_extendido_abstention_panel`

Comité: mayoría sin señal y decisiones no decisivas

`deliberacion_extendido_abstention_nonpivotal`

Comité con estado A más probable

`deliberacion_extendido_abstention_prior`

Intereses fijos equilibrados

`deliberacion_extendido_abstention_partisans`

Intereses fijos desiguales: contrapeso posible

`deliberacion_extendido_abstention_imbalance`

Bloque fijo mayor que el conjunto independiente

`deliberacion_extendido_abstention_strong_bloc`

Todas las personas conocen el estado

`deliberacion_extendido_abstention_all_informed`

Dos señales de calidad privada

`deliberacion_extendido_abstention_quality`

Calidad privada con voto obligatorio

`deliberacion_extendido_abstention_quality_forced`

Tres estados: nadie recibe información

`deliberacion_extendido_diverse_no_information`

Tres estados: información con probabilidad 20 %

`deliberacion_extendido_diverse_sparse_information`

Tres estados: frontera de un tercio

`deliberacion_extendido_diverse_boundary_information`

Tres estados: información completa

`deliberacion_extendido_diverse_full_information`

Dos personas: un encuentro

`deliberacion_extendido_abstention_pair_one`

Dos personas: diez encuentros reasignados

`deliberacion_extendido_abstention_pair_random`

Bibliografía

- Guarnaschelli, S., McKelvey, R. D., and Palfrey, T. R. (2000). An Experimental Study of Jury Decision Rules. *American Political Science Review*, 94(2), 407–423. <https://doi.org/10.2307/2586020>.
- Feddersen, T., and Pesendorfer, W. (1998). Convicting the Innocent: The Inferiority of Unanimous Jury Verdicts under Strategic Voting. *American Political Science Review*, 92(1), 23–35. <https://doi.org/10.2307/2585926>.
- Goeree, J. K., and Yariv, L. (2011). An Experimental Study of Collective Deliberation. *Econometrica*, 79(3), 893–921. <https://doi.org/10.3982/ECTA8852>.
- Osborne, M. J. (2025). *Models in Political Economy*. Chapter 7, sections 7.1 and 7.3. Open Book Publishers. <https://doi.org/10.11647/OBP.0490.07>.
- Feddersen, T. J., and Pesendorfer, W. (1996). The Swing Voter’s Curse. *American Economic Review*, 86(3), 408–424. <https://www.kellogg.northwestern.edu/faculty/fedderse/homepage/papers/curse.pdf>.
- Battaglini, M., Morton, R. B., and Palfrey, T. R. (2010). The Swing Voter’s Curse in the Laboratory. *Review of Economic Studies*, 77(1), 61–89. <https://doi.org/10.1111/j.1467-937X.2009.00569.x>.
- McMurray, J. C. (2013). Aggregating Information by Voting: The Wisdom of the Experts versus the Wisdom of the Masses. *Review of Economic Studies*, 80(1), 277–312. <https://doi.org/10.1093/restud/rds026>.