

1.1 Ruleta de los Cubos

El participante debe permanecer sentado frente al portátil en una habitación sin ruidos. El examinador debe estar presente durante todo el test.

Abrir la aplicación e-prime i escribir el numero identificador correspondiente al participante.

Leer las instrucciones en voz alta en el participante:

“Este juego se llama la Ruleta de los Cubos. En este juego del azar el objetivo es conseguir el máximo de dinero posible”

Tocar cualquier tecla para continuar y sigue leyendo en voz alta:

“Veras varios cubos como los de abajo, divididos en dos grupos, situados a un lado u otro de la pantalla. Cada grupo es una cantidad de dinero. Los cubos a tu izquierda (señalarlos) muestran uno con una cantidad más grande de dinero (en este caso 2\$), mientras que los otros cubos están vacíos (0\$). En cambio, todos los cubos situados a la derecha (señalarlos) tienen la misma cantidad de dinero (1\$). Tu tarea es seleccionar que lado quieres levantar un cubo, utilizando las flechitas derecha e izquierda de tu teclado. Una vez seleccionado el lado con las flechitas, aparecerá en pantalla el dinero que has ganado”

“Señala el lado izquierdo y continúa leyendo:”El lado izquierdo es la opción con más riesgo porque no sabes qué cubos tienen 0\$. Cuantos más cubos con 0\$ más riesgo tienes a no conseguir la opción premiada.”

Señala el lado derecho y continúa leyendo: **“Los cubos del lado derecho es una opción más segura porque siempre vas obtener 1\$.”**

Aprieta cualquier tecla y sigue leyendo:

“Los cubos puede ser azules o verdes. En los casos que sean azules puedes ganar dinero, porque hay un signo “positivo” antes del número. Pero en los casos que los cubos son rojos puedes perder dinero porque hay un signo “menos” antes del numero.”

Aprieta una tecla para empezar la demostración. La demostración debe ser hecha por el examinador, diga:

“Aquí, el grupo de la izquierda tiene un cubo con 5\$, y dos con 0\$. El grupo de la derecha tiene tres cubos con 1\$ cada uno. Si me decido por un cubo de la derecha, seguro que gano 1\$. Si me decido por un cubo de la izquierda tengo una posibilidad de ganar 5\$, pero dos posibilidades de ganar nada. Vamos a hacer que decido tomar la opción con más riesgo y pulso la flechita de la izquierda”

Pulsa la tecla de la izquierda.

“Desgraciadamente no he ganado nada. Ahora si me decido por el grupo de la izquierda, hay la posibilidad que pierda 3\$, pero también hay la posibilidad de que no pierda nada. Si me decido por los cubos de la derecha, estoy seguro que voy a perder 1\$. Otra vez, vamos a suponer que quiero tomar la opción con más riesgo y pulso la flechita de la izquierda.”

Pulse la tecla de la izquierda.

“Desgraciadamente he perdido 3\$. Ahora es tu turno.” (Leer instrucciones) **“Tendrás que jugar hasta que el portátil termine el juego. Tu solo conocerás la cantidad de dinero ganado o perdido al final del juego. Tal como en un juego real del azar, el portátil no cambiará tus posibilidades de ganar o perder, por favor no intentes entender que está haciendo el portátil. Por favor, realiza esta tarea como si fuera dinero de verdad, basando cada decisión en lo que harías si estuvieras utilizando tu dinero. ¿Tienes más preguntas?”**

Pulse cualquier tecla para empezar el juego.

(Deje el participante jugar)

Al final del juego: Felicidades, hubieras ganado XX\$.