

- **Previa/Gancho:** Tener un anotador con los resultados del día y desafiar a las personas a ganarle entre todos a las máquinas, puede ser incluso el gancho para atraer gente al stand.

- **Explicación Inicial:** Cuando se explican las reglas del juego, NO explicar al principio el mecanismo que usa la máquina para predecir.

- **Motivación/Objetivo:** Para explicar el porqué del stand, podemos decir que el experimento busca medir la aleatoriedad del cerebro humano y la capacidad de predicción de las máquinas para con nosotros.

- **Estrategias:** Preguntar al público si se le ocurren estrategias, probablemente caigan en alguno de los 3 grupos de más abajo. (*Recomendación: en primer lugar, invitar probar la primera, a modo de “muestra de control”*)

. *Jugar aleatoriamente:* Rápido, sin mirar, etc. En general la gente pierde.

. *Jugar estratégicamente:* Pensando cada movimiento. Es el método que parece tener más chances de ganar.

. *Jugar de a dos:* Dos personas, una con cada botón. Se suelen obtener resultados similares que al jugar aleatoriamente.

- **Dudas del público:** Aclarar que no es un truco ni es magia, sino que es ciencia. La gente puede tener la duda de si el juego hace lo que explicamos o está haciendo trampa de alguna otra forma, como por ejemplo en lugar de adivinar, simplemente leer el botón que ponemos y poner ese. Lamentablemente, no tenemos forma de demostrarlo de forma rápida. En futuras ocasiones podríamos poner una pantalla que le vaya indicando a quien no está jugando, el próximo movimiento de la máquina antes que elija la persona.

- **Explicación:** Contarle a la gente el procedimiento de la máquina y hablarles sobre la poca cantidad de datos que necesita la computadora para encontrar patrones simples en nosotros, en cosas como estas.

- **Extrapolación y aplicaciones reales:** Explicar cómo, si bien el cerebro humano es complejo, los sistemas informáticos adquieren cada vez más capacidad para realizar tareas complejas. Ejemplos de predicciones en la vida real podrían ser:

1. Un estudio publicado en 2015 por investigadores en psicología y ciencias de la computación de las universidades de Cambridge y Stanford, para determinar cuánto puede llegar a conocer de nuestra personalidad Facebook, según nuestros “me gusta”, determinó que la red social:
 - Con 10 “me gusta” puede llegar a conocernos mejor que nuestros compañeros de trabajo.
 - Con 70 “me gusta” puede llegar a conocernos mejor que nuestros amigos.
 - Con 150 “me gusta” puede llegar a conocernos mejor que nuestra familia.
 - Con 300 “me gusta” puede llegar a conocernos mejor que nuestra pareja.
2. Algoritmos de recomendación redes sociales (en parte).

Links de interés y fuentes:

(1) Estudio mencionado: <https://www.pnas.org/doi/full/10.1073/pnas.1418680112>