EL MUNDO FINANCIERO.COM
Fundado en 1946

Tendencias

LÍMITES DEL USO DE LA TECNOLOGÍA PARA MEJORAR NUESTRA INTELIGENCIA

Algunos investigadores están cuestionando que los videojuegos supuestamente "entrenan" nuestro cerebro

• Proliferan los juegos y programas informáticos que prometen combatir los efectos del envejecimiento cerebral pero los científicos los ponen en duda

By Redacción

Más artículos de este autor

Última actualización 25/08/2014@09:17:47 GMT+1

Me gusta 2 | g+1 1 | Twittear 2

A pesar del entusiasmo inicial generado por el descubrimiento de la plasticidad del cerebro más allá de edades tempranas y la posibilidad de entrenar la mente para conseguir un 'rejuvenecimiento' cerebral, actualmente muchos investigadores cuestionan la eficacia del entrenamiento cognitivo basado en aplicaciones informáticas y tecnológicas. La idea de que el entrenamiento mental, en el futuro inmediato, acabará formando parte de nuestra agenda cotidiana, del mismo modo que hoy en día lo hace el fitness (ejercicio físico), se ha extendido en los últimos años tanto entre científicos como entre la sociedad. La proliferación de utensilios, juguetes y programas informáticos que prometen combatir los efectos del envejecimiento cerebral es amplia y todos conocemos ejemplos de ello.

Sin embargo, cada vez más investigadores cuestionan la metodología de la experimentación científica que supuestamente avala toda la oferta de 'gimnasia mental' que se encuentra en el mercado. A pesar de todo lo publicado en el pasado, especialmente por parte de las empresas que comercializan programas de entrenamiento mental, no parece haber una correlación entre los ejercicios propuestos por dichos programas y la mejora de las capacidades intelectuales. "La mayor parte de las tareas incluidas en los diversos paquetes de software de entrenamiento cerebral están empobrecidas y tienen escasa relación con las actividades en el mundo real", afirman dos investigadores de la Universidad de Princeton en un artículo publicado recientemente . Según estos científicos, para que exista realmente una transferencia entre el entrenamiento cognitivo y los mecanismos cerebrales relacionados con la inteligencia y con la capacidad intelectual en general, dicho entrenamiento debería incluir tres componentes fundamentales: complejidad, innovación y diversidad. De los tres, los programas que se comercializan bajo las etiquetas de 'gimnasia mental' y similares solamente cumplen con la primera condición (complejidad), mientras que ignoran las otras dos (innovación y diversidad).

Existen diferentes modos de incorporar la complejidad, la innovación y la diversidad al diseño de actividades. Sin embargo, una característica común a todas ellas es que deben combinar de una forma adecuada por un lado actividades complejas relacionadas con el movimiento y por el otro actividades cognitivas. Dos ejemplos de actividades que cumplen con estos requisitos son tocar un instrumento musical y la práctica deportiva. Basándose en las evidencias proporcionadas por ambos tipos de actividades, hay que pensar que cualquier programa informático de entrenamiento cognitivo debería incorporar retos tanto en el plano cognitivo como en el plano de la ejecución de movimientos. Un ejemplo de un programa que incorpora dispositivos de control del movimiento y que por tanto combina el reto corporal con el reto intelectual puede ser el nuevo sistema Kinect de Microsoft.

"Desde UCMAS (Sistema Universal de Aritmética mental) creemos que la práctica del cálculo mental basado en la manipulación de un ábaco cumple los requisitos de reto cognitivo y esfuerzo motor. El éxito del programa UCMAS, contrastado en más de 200 colegios de España y más de un millón de alumnos en todo el mundo, puede que radique en la combinación adecuada de estas dos categorías de esfuerzo, hecho que refuerza la hipótesis de la publicación citada", comenta Lluis Segura, Responsable de UCMAS.

En resumen, ¿se puede mejorar la cognición? Sin duda. Sin embargo, no toda la oferta comercial de actividades intelectuales basadas en sistemas informáticos o en equipamientos de última tecnología satisface los requisitos de complejidad, innovación y diversidad. Para que haya mejora intelectual, parecen decirnos los científicos, debe haber también actividad motora.

Tal vez tengamos que recuperar actividades con una tradición ancestral, como el exclusivo programa de cálculo mental con ábaco de UCMAS, para conseguir mejorar nuestra inteligencia y 'rejuvenecer' nuestro cerebro.

El programa UCMAS nace en Malasia en el año 1993, siendo su fundador el Dr. Dino Wong y su adaptación da lugar a un programa único que ayuda a estimular la actividad intelectual de los niños/as. Actualmente se imparte en más de 5.000 centros educativos de 49 países distribuidos por Europa, Norteamérica, África y Asia. En definitiva, más de un millón de alumnos se benefician del programa UCMAS. UCMAS se establece en España en el año 2008 y, desde entonces, más de 200 colegios, tanto públicos como privados, confían en este programa.

En España, el método UCMAS se ofrece como implantación curricular y actividad extraescolar. Actualmente, más de 8.000 alumnos cursan el programa en los mejores centros de enseñanza del país.