El "Kung-fu" facilita la percepción de estímulos - Levante de Castelló - 19/03/2014

Un deportista practicando artes marciales. LEVANTE-EMV

El «kung-fu» facilita la percepción de estímulos

▶ Una investigación realizada por la UJI y la UNED revela que los deportistas que practican artes marciales tienen más «velocidad visoespacial»

LEVANTE DE CASTELLÓ CASTELLÓ

■ Una investigación realizada por la Universitat Jaume I (UJI) y la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) revela que los deportistas que practican «kung-fu» son más veloces detectando los estímulos que aparecen en la periferia de su campo visual, comparados con personas de su misma edad no deportistas. Se trata de uno de los pocos estudios llevados a cabo con profesionales del milenario arte marcial, según informó la UJI en un comunicado.

Aunque las habilidades motoras y sensoriales de los atletas han sido ampliamente estudiadas, son escasos los estudios que se han centrado en un tipo de deportista muy concreto, el que practica «kung-fu», según la UJI. «Su entrenamiento implica movimientos circulares ejecutados más lateralmente que otras artes marciales relacionadas como el karate o el taekwondo», explicó Soledad Ballesteros, investigadora del departamento de Psicología Básica II de la UNED, que ha dirigido este trabajo publicado en la revista Perception.

En colaboración con la investigadora Mónica Muiños de la UJI, las autoras han comparado la velocidad visoespacial y la respuesta motora de 16 deportistas de «kung-fu» profesional con 14 jóvenes no deportistas, todos con una edad media de 30 años.

«Nuestros resultados indican que los practicantes de «kung-fu» fueron más rápidos en la detección de estímulos presentados en la periferia del campo visual, sobre todo si éstos aparecían a un ritmo más rápido», han indicado las investigadoras, que han añadido que cuando el ritmo fue más lento y si los estímulos se presentaban en el centro del campo visual, deportistas y no deportistas realizaron la tarea de manera similar.

Para llegar a esta conclusión las autoras realizaron una prueba visoespacial a los voluntarios. La tarea consistía en pulsar una tecla predeterminada del teclado del ordenador lo más rápidamente posible cada vez que veían aparecer el estímulo, un punto negro, en la pantalla del ordenador. «Este punto podía aparecer de manera aleatoria en diferentes posiciones de la pantalla y a diferentes ritmos de presentación», ha detallado Mónica Muiños.

El estudio también analizó la rapidez motora de los participantes, todos diestros, mediante otra prueba que consistía en pulsar la barra espaciadora del teclado lo más rápido posible usando el dedo índice de la mano.