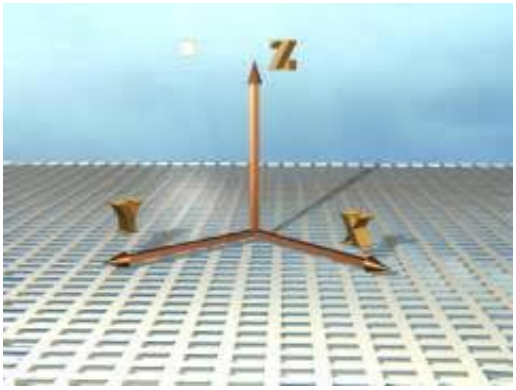
This page was exported from - Mentat
Export date: Tue Nov 24 3:11:32 2026 / +0000 GMT

6 SÚPER-DESAPRENDIZAJES



Sigue siendo 2D

SÚPER-DESAPRENDIZAJE 1
Tendemos a representar a toda la información en el plano, en 2D. Representar información en 2D como única alternativa - sea página o pantalla - es para desaprender.

SÚPER-DESAPRENDIZAJE 2
Los dispositivos "inteligentes" favorecen y hasta inducen a la pasividad cognitiva. El uso de dispositivos con el objetivo de hacer menos esfuerzo intelectual es para desaprender.

SÚPER-DESAPRENDIZAJE 3
El cerebro humano posee mucha más capacidad y habilidad de la que en la cultura global dominante se suele mencionar. La conformidad con las consideraciones de la cultura global dominante es algo para desaprender.

SÚPER-DESAPRENDIZAJE 4
Existen cientos de mapas teóricos de la mente y el aprendizaje. Combinar teorías sin referencias empíricamente válidas acerca de la cognición es algo para desaprender.

SÚPER-DESAPRENDIZAJE 5
Manipular (tocar y mover) a la información es posible con y sin dispositivos. Creer es más evolucionado representar información con imágenes, gráficos y videos es algo para desaprender.

SÚPER-DESAPRENDIZAJE 6
Existen principios, ejercicios y procedimientos de activación cognitiva completamente naturales y bien fundamentados por la ciencia gracias a las investigaciones con resultados empíricos contrastables. Considerar que los dispositivos tecnológicos son la única manera de superar nuestras limitaciones habituales también es algo para desaprender.