

## Estas dos cosas ocurrieron en la Tierra y en Marte al mismo tiempo

La actividad en un volcán de Marte, que forma parte de los Montes de Tharsis, habría cesado hace unos 50 millones de años, aproximadamente la época en que ocurrió la gran extinción en la Tierra durante la que desaparecieron los dinosaurios, entre otras especies, según un estudio de la NASA. Arsia Mons, ubicado al sur del ecuador marciano y el tercero en una cadena de tres volcanes, tiene 29 chimeneas identificadas en su cono, el área alrededor del cráter que se forma después de una erupción, cuyas corrientes de lava fuera estudiadas para determinar su antigüedad.

El equipo liderado por el científico Jacob Richardson, del Centro de Vuelo Espacial Goddard, de la NASA, halló que los canales más antiguos databan de 200 millones de años, mientras que la erupción más nueva ocurrió probablemente entre 10 y 90 millones de años atrás, posiblemente hace unos 50 millones de años.

Hasta ahora había sido difícil determinar cuándo estuvo activo el volcán, dijo la NASA. El equipo realizó su estudio con imágenes de alta resolución obtenidas por el Orbitador de Reconocimiento de Marte de la agencia espacial estadounidense.

«Estimamos que el momento pico de actividad de Arsia Mons probablemente ocurrió hace aproximadamente 150 millones de años, a fines del Período Jurásico en la Tierra, y luego se extinguió alrededor del mismo tiempo que los dinosaurios» en nuestro planeta, dijo Richardson.

Según los científicos, los dinosaurios, y otras especies de animales y plantas, se extinguieron hace unos 65 millones de años luego de que un gigantesco meteorito impactó la Tierra.

«Aunque es posible que la última chimenea del volcán, o dos, hayan estado activas en los últimos 50 millones de años, que es algo muy reciente en términos geológicos», agregó Richardson.

La comunidad científica estudia al Planeta Rojo desde hace décadas para hallar evidencia de vida. Iniciativas privadas pla-

nean enviar misiones tripuladas a Marte desde la década de 2020. Un plan de la NASA proyecta un viaje con humanos hacia el 2034. La Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio, más conocida como NASA (por sus siglas en inglés, National Aeronautics and Space Administration), es la agencia del gobierno estadounidense responsable del programa espacial civil, así como de la investigación aeronáutica y aeroespacial.

En 1958, el presidente Dwight Eisenhower fundó la Administración Aeronáutica y Espacial Nacional (NASA) con una orientación de marcado carácter civil, en lugar de militar, fomentando las aplicaciones pacíficas de la ciencia espacial. El 29 de julio de 1958 se aprobó la National Aeronautics and Space Act (Ley Nacional de Aeronáutica y del Espacio), desestabilizando así el antecesor de la NASA, el Comité Consultivo Nacional para la Aeronáutica (NACA). El 1 de octubre de ese año comenzó a funcionar la nueva agencia. Desde entonces, la mayoría de los esfuerzos de exploración espacial de Estados Unidos han sido dirigidos por la NASA, incluyendo las misiones Apolo de aterrizaje en la Luna, la estación espacial Skylab, y más tarde el transbordador espacial.

Actualmente, la NASA está apoyando la Estación Espacial Internacional y está supervisando el desarrollo del vehículo multiuso de tripulación Orión, el sistema de lanzamiento espacial y vehículos Commercial Crew Development (tripulados comerciales). La agencia también es responsable del Programa de Servicios de Lanzamiento (LSP), que presta servicios de supervisión de las operaciones de lanzamiento y la gestión de la cuenta regresiva para lanzamientos no tripulados de la NASA.

Desde 1946, la NASA había venido realizando experimentos con aviones cohete, como el supersónico Bell X-1. A comienzos de la década de 1950 tenía como reto el lanzamiento de un satélite artificial por el Año Geofísico Internacional de 1957-1958; reflejo de ello es el esfuerzo que empleó en el Programa Vanguard.

# Utilizar el GPS para orientarse apaga zonas del cerebro

Utilizar el Sistema de Posicionamiento Global, más conocido como GPS, para conseguir llegar a un destino apaga zonas del cerebro que, de no valerse de este sistema de navegador por satélite, se activarían para simular diferentes rutas, señala un estudio publicado en la revista Nature. La investigación, llevada a cabo por la University College de Londres, contó con 24 voluntarios cuyos cerebros fueron analizados mientras deambulaban por una simulación digital del londinense barrio del Soho.

Los expertos analizaron su actividad en el hipocampo, una región del cerebro relacionada con la memoria y la navegación, y la corteza prefrontal, otra región encargada de la planificación y la toma de decisiones.

Así, pudieron observar que cuando los voluntarios no se valían de un navegador por satélite, su hipocampo y la corteza prefrontal tenían picos de actividad cuando se adentraban en nuevas calles. Esta actividad cerebral se

incrementaba aun más cuando el número de opciones aumentaba, en cambio, no se observó ningún cambio en la actividad cerebral cuando los voluntarios seguían las instrucciones del GPS.

El estudio además desveló que al pasar por lugares donde convergen varias calles mejora la actividad en el hipocampo, mientras que esta no presenta apenas variación al adentrarse en un callejón sin salida.

Uno de los autores, el profesor de psicología Hugo Spiers, explicó que los resultados de su observación ratifican que «cuando la tecnología nos está diciendo a donde tenemos que dirigirnos, estas partes del cerebro directamente no responden».

Nuestro cerebro apaga el interés en las calles que le rodean, aseguró el profesor.

Además, el equipo analizó la red de calles de otras grandes ciudades del mundo para averiguar en cuáles era más fácil orientarse.

De esta forma averiguaron, por ejemplo, que mientras Londres es de las ciudades



El estudio analiza la actividad en el hipocampo y la corteza prefrontal del cerebro.

más arduas en este sentido, Manhattan requiere mucho menor esfuerzo mental por su formato de calles rectas.

Anteriores experimentos realizados por la misma universidad mostraron que el

hipocampo de los taxistas de Londres se expandía a los alrededores de las calles que utilizaban el GPS no presentaban mejoras en este aspecto, limitando así su conocimiento de las calles de la ciudad.

## El sexismo satura la publicidad y los videojuegos

En la revista Viernes en la Frontera de la Psicología fueron publicados los resultados del estudio científico para el fueron entrevistados 13 mil 520 jóvenes de entre 11 y 19 años que gustan de los videojuegos entre una y 10 horas al día. Los investigadores de la Universidad de Mont Blanc,

en Francia y la Universidad estatal de Iowa, de EU, indicaron que un determinado número de juegos de video pueden reforzar las actitudes sexistas, ya que la representación de las mujeres que aparecen en ellos son sumisas y un objeto o trofeo sexual. El análisis del contenido ha demostrado que las mujeres

están insuficientemente representadas en los juegos de video populares. «Tienen papeles pasivos, que son princesas que necesitan ser salvadas, tienen un rol secundario o son objetos sexualizados de conquista», aseguró Laurent Begue, co-autor del estudio de la Universidad de Grenoble Alpes. Afirmó a

la agencia AFP que si bien las representaciones sexistas saturan la publicidad y los videojuegos no son la excepción; sin embargo, su influencia en las actitudes de los jóvenes es limitada. De acuerdo con la investigación entre los jóvenes que viven en las ciudades del sureste de Lyon y Grenoble, el fervor religioso es el que más impulsa el sexismo. La comunidad científica llamó a los desarrolladores de videojuegos evitar los estereotipos de género, en los que las mujeres tienen un rol secundario, cumplen con una estética determinada y los hombres son fuertes y atractivos. «La industria de los videojuegos debe de considerar apropiado animar una evolución en esta imagen de las mujeres, porque el sexismo en la pantalla puede tener consecuencias que no se limitan al mundo virtual», afirmó el grupo de científicos.

Esto sucede aun cuando 48 por ciento de la comunidad de «gamers» es femenino. Estudio de investigadores de Francia y EU afirma que algunos juegos de video refuerzan los estereotipos de la mujer.



Estudio de investigadores de Francia y EU afirma que algunos juegos de video refuerzan los estereotipos de la mujer; el fervor religioso causa más sexismo, asegura

## Apple lanza el iPhone 7 rojo

Apple presentó una edición especial del iPhone 7 y iPhone 7 Plus en rojo, el dispositivo estará disponible a partir del 24 de marzo. El llamado iPhone 7 (PRODUCT) RED Special Edition forma parte de la iniciativa (RED) que entre otras cosas ayudan a los programas de lucha y prevención del VIH. Más allá del color, no hay cambios significativos en el iPhone, que costará lo mismo y tendrá las mismas opciones de capacidad de almacenamiento (32 y 128GB). Apple ofrece además fundas de piel, de silicona y fundas con batería integrada con este color y que también forman parte de este programa para distintos modelos de sus iPhone, además de accesorios como correas para el Apple Watch,

Smart Case para el iPad o modelos de sus auriculares y altavoz estéreo Beats con esa singular tonalidad.

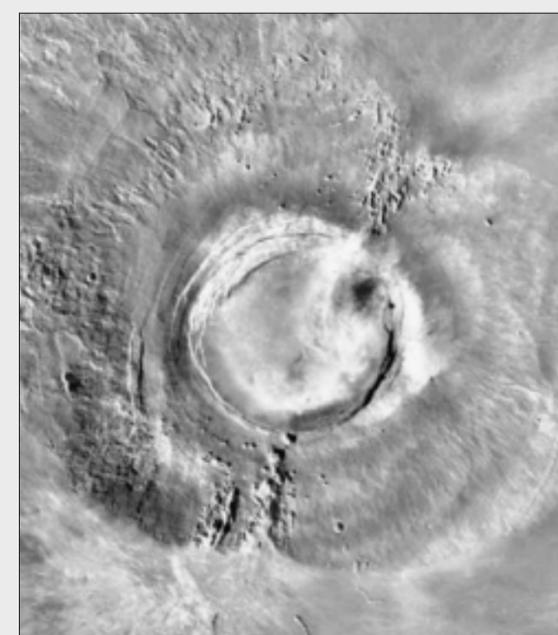
Deborah Dugan, CEO de

(RED), asegura que «Apple es la empresa que más dona al Fondo Mundial, con una contribución de 130 millones de dólares» y que con este

nueva versión del teléfono, «los clientes ahora tienen una oportunidad muy especial para cambiar las cosas y contribuir al Fondo Mundial».



Se trata de una edición especial del dispositivo, estará disponible a partir del 24 de marzo



Un volcán de Marte cesó su actividad a la vez que los dinosaurios se extinguieron en la Tierra, así lo prueba un estudio de la NASA