

Apostar por la propia nota

Un casino electrónico permite a estudiantes de la universidades de Nueva York y Pensilvania apostar por las notas que van a sacar.- El sistema se expande por otros 30 centros superiores de EE UU

SANDRO POZZI - *Nueva York* - 15/08/2010

Más nota saca el estudiante sobre el objetivo que se marca, más dinero gana. Pero si no consigue las calificaciones a las que aspira, lo pierde todo. Así funciona, básicamente, [el portal de apuestas Ultrinsic](#). Es una especie de casino electrónico abierto para estudiantes de las Universidades [de Nueva York](#) y [Pensilvania](#), y que se está podría llegar en breve a más de una treintena de centros superiores en Estados Unidos.

El nuevo curso académico está a punto de empezar, y proliferan todo tipos de portales en Internet para ayudar al estudiante a reducir costes, desde el alquiler de libros, la búsqueda de alojamiento, el acceso a ayudas hasta buscar un trabajo para pagar el cheque. El planteamiento de Ultrinsic es diferente: motivar con efectivo a los estudiantes a superar sus notas, para ser mejor.

Y como si uno estuviera en Las Vegas, el estudiante que se registra en esta web neoyorquina predice el resultado. La apuesta mínima es de 25 dólares por asignatura. Más alta es la nota, más dinero. Hasta contempla una especie de seguro, en el caso de que el estudiante fracase al alcanzar el objetivo marcado. Steven Wolf, el creador del portal, insiste que no se trata de apuestas.

Así es, en síntesis, como funciona. Al registrarse, el estudiante vuelca los horarios de las clases por asignatura y permite el acceso a Ultrinsic a todo su historial académico. La web calcula las probabilidades en función de las notas que haya tenido y cualquier tipo de información que le permita determinar el grado de dificultad de las asignatura. Eso le sirva para determinar el premio.

¿Es legal? En principio sí. Wolf deja claro que es el estudiante el que controla el proceso, como si se tratara de una inversión en Wall Street. "Es algo más que apostar, es un incentivo", remacha. Pero lo que está por ver aún es cuál será la reacción de los padres de los alumnos y de los gestores de los centros universitarios en lo que se va implantando este sistema de apuestas a lo largo del cursos.

La ciudad de Nueva York intentó hace tres años lanzar también un sistema para premiar el aprendizaje entre escolares de 9 a 10 años de edad (cuarto grado) y de 12 a 13 años (séptimo grado). Se conocía como Spark, o "efectivo por notas" entre el público. No se traba de apostar, si no de dar una ayuda financiera de hasta 500 dólares en función del rendimiento en clase.

Como dijo algún profesor, el objetivo era alimentar la confianza del joven estudiante, para que mejoraran en lectura y matemáticas, donde se notaba que más flojeaban. Es decir, motivarles a ser competitivos sabiendo que van a ganar más dinero si sus notas suben. Al programa, dotado con 6,1 millones de dólares, se acogieron 8.600 familias en 31 centros.

El proyecto estuvo dirigido por la [Universidad de Harvard](#) . Y en un primer momento se pensó que era efectivo. La iniciativa se replicó en las ciudades de Washington, Chicago y Baltimore. Pero si se esperaba que con un par de cientos de dólares los jóvenes se pusieran a hincar los codos, gran sorpresa. En realidad no hubo un cambio en el hábito de estudio.

El programa de dos años lanzado por Michael Bloomberg, pensado sobretodo para las familias con menos recursos, alimentó un debate sobre si es correcto motivar a los estudiantes con dinero y sobre las implicaciones morales y psicológicas de esta estrategia educativa. Y creó además la duda de saber que pasará con estos estudiantes en el largo plazo.