

Meta presenta una pulsera que permite controlar ordenadores con simples movimientos de la mano

Un equipo de Reality Labs, el laboratorio de innovación de Meta, desarrolló una pulsera que permite controlar ordenadores mediante movimientos de la mano, sin necesidad de tocar una pantalla o utilizar un teclado.

El dispositivo detecta las señales eléctricas generadas por los músculos de la muñeca y las traduce en comandos digitales, lo que supone un avance importante en la interacción hombre-máquina.

El prototipo que lleva casi una década de desarrollo, se presenta en un artículo publicado este miércoles en la revista científica *Nature*. Según los investigadores, el dispositivo no requiere calibraciones personalizadas ni procedimientos invasivos, lo que lo convierte en una interfaz neuromotora práctica y accesible.

El proyecto está dirigido por Patrick Kaifosh y Thomas Reardon, y se apoya en la **electromiografía de superficie**, una técnica que capta la actividad muscular a través de sensores colocados en la piel.

A partir de datos de entrenamiento recopilados de miles de usuarios, la pulsera es capaz de interpretar gestos sutiles como los movimientos de escritura y transformarlos en acciones informáticas.

El artículo destaca que los métodos tradicionales de interacción con la tecnología como ratones, teclados o pantallas táctiles pueden resultar limitantes en algunas situaciones o para personas con discapacidades. En contraste, este brazalete se coloca y retira fácilmente, y promete una experiencia de uso más fluida, personalizada y universal.

Desde Meta subrayan que uno de los grandes desafíos del desarrollo fue diseñar un sistema que funcione con la enorme variabilidad entre usuarios: diferencias anatómicas, fisiológicas y en los patrones de movimiento. Pese a ello, los resultados del prototipo son prometedores, y podrían marcar el inicio de una nueva era en la interacción con la

tecnología.

Con información de VF