

Teoría

Sistema 1 y Sistema 2

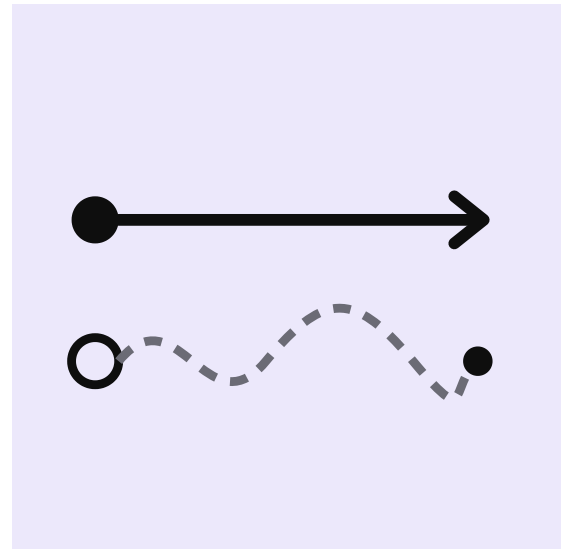
Una forma de describir dos modos de pensar, uno rápido, automático e intuitivo, y otro lento, deliberado y que exige esfuerzo.

En inglés

System 1 and System 2

Origen

Stanovich y West (2000); popularizado por Kahneman (2011)



Qué problema aborda

Explica por qué a menudo respondemos con lo primero que se nos ocurre, aunque podríamos razonar mejor si nos paráramos a pensar.

Un ejemplo

Un bate y una pelota cuestan 1,10 \$ en total. El bate cuesta 1 \$ más que la pelota. ¿Cuánto cuesta la pelota?

La respuesta rápida

Pelota

10 c

Bate

100 c

El bate cuesta 90 c más

0,10 \$. Pero entonces el bate cuesta solo 0,90 \$ más. **No cuadra.**

La respuesta pensada

Pelota

5 c

Bate

105 c

El bate cuesta 100 c más

0,05 \$. El bate cuesta 1,05 \$, y entre los dos suman 1,10 \$. **Cuadra.**

La respuesta rápida aparece sola y parece obvia. Comprobarla exige un esfuerzo que muchas veces no hacemos.

Por qué pasa

1



El Sistema 1 responde al instante con lo que parece obvio.

2



El Sistema 2 podría comprobarlo, pero le cuesta esfuerzo y a menudo no se activa.

3



Si nada nos frena, damos por buena la primera respuesta.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

En tareas frecuentes, diseña para el pensamiento rápido, con elementos claros y reconocibles.

✗ Evita

Aprovechar la prisa para que se acepte algo que con calma se rechazaría.

👁 Para no caer

En decisiones importantes, añade una pausa, como un resumen o una confirmación para revisar.

Más del 50 %

Lo que dice la investigación

Más del 50 % de los estudiantes de Harvard, MIT y Princeton dio la respuesta intuitiva y errónea (Kahneman, 2011, a partir de Frederick, 2005).

● ● ○ **Evidencia debatida.** Los «dos sistemas» son una simplificación útil. Los especialistas debaten si son de verdad dos procesos separados (Evans y Stanovich, 2013).

Autores y obras

Keith Stanovich y Richard West (2000)

Usaron por primera vez los nombres Sistema 1 y Sistema 2.

Shane Frederick (2005)

Creó el test de reflexión cognitiva, que incluye el problema del bate y la pelota.

Daniel Kahneman (2011)

Popularizó la distinción en Pensar rápido, pensar despacio.

Conexiones

Se usa en

Diseño UX
Disciplina

Relacionado con

Carga cognitiva
Concepto

Economía del comportamiento
Campo de conocimiento

Racionalidad limitada
Teoría

Sesgo de confirmación
Concepto

Fuentes

Fuentes originales

- Stanovich, K. E. y West, R. F. (2000). Individual differences in reasoning: Implications for the rationality debate? *Behavioral and Brain Sciences*, 23(5), 645–665. Ver fuente (<https://doi.org/10.1017/S0140525X00003435>)
- Frederick, S. (2005). Cognitive reflection and decision making. *Journal of Economic Perspectives*, 19(4), 25–42. Ver fuente (<https://doi.org/10.1257/089533005775196732>)

Revisiones académicas

- Evans, J. St. B. T. y Stanovich, K. E. (2013). Dual-process theories of higher cognition: Advancing the debate. *Perspectives on Psychological Science*, 8(3), 223–241. Ver fuente (<https://doi.org/10.1177/1745691612460685>)

Fuentes secundarias

- Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. Farrar, Straus and Giroux.

Última revisión: 22 de octubre de 2026