




www.tiendaociojoven.com | www.ociojoven.com

PS2 | XBOX | GAME CUBE | GAMEBOY ADVANCE | NINTENDO DS | PC | PSP | XBOX 360 | WII | PS3

Retrogaming | Zona Nacional | Desde Japón | Videos | Móviles | Opina y Gana | Tienda





NINTENDO DS

[NOTICIAS](#) | [ANÁLISIS](#) | [AVANCES](#) | [ARTÍCULOS](#) | [TRUCOS](#) | [OPINIÓN](#) | [DESCARGAS](#)
**¡ VALORAMOS
TU OPINIÓN!**

Poblador:

Clave:

Más Brain Training presentado en Madrid

20-06-2007 19:03

Por: Nota de prensa

NOTICIAS

IMÁGENES

DS

Asistimos a la presentación del título superventas de Nintendo

Hoy la capital madrileña ha sido testigo de la presentación del esperado "Más Brain Training del Dr. Kawashima: ¿Cuántos años tiene tu cerebro?". Para la ponencia hemos contado con la presencia de Nicolás Wegnez, Jefe de [Marketing](#) de [Nintendo](#) España, el Doctor Valdizán, Neurólogo y Neurofisiólogo clínico, y de Marcelino J. Cabrera Cuevas, [Profesor](#) del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de [Granada](#). Hace un año, el doctor José Ramón Valdizán tenía un diagnóstico muy claro. Todos éramos conscientes de que debíamos cuidar nuestro cuerpo haciendo ejercicio o llevando una [dieta](#) saludable, pero no existía la misma preocupación generalizada en torno a la salud de nuestro cerebro, afirmaba con rotundidad este experto en Neurología y Neurofisiología clínica. Desde entonces, un [software](#) exclusivo de [Nintendo](#) DS "Brain Training del Dr. Kawashima: ¿Cuántos años tiene tu cerebro?" ha cambiado las cosas. Más de 500.000 españoles ya han incorporado a su rutina diaria los ejercicios creados por el renombrado investigador japonés en neurología Ryuta Kawashima. Ahora, todos ellos tienen la posibilidad de seguir trabajando su cerebro con los nuevos retos de "Más Brain Training del Doctor Kawashima".

"El cerebro humano es curioso por naturaleza: necesita nuevos estímulos para no perder interés y reducir su atención?", explica el doctor Valdizán, "por eso es importante, de cara a mantener la continuidad y la efectividad en un plan de estimulación cerebral, que se vayan incorporando más retos que no tienen por qué ser más difíciles sino sólo diferentes?"

"Más Brain Training del Doctor Kawashima" reta al jugador con 17 nuevos ejercicios: desde el clásico piedra, papel y tijera o el juego de crear palabras scrabble a dar el cambio correcto en rápidas transacciones monetarias o una prueba en la que el usuario debe seguir una partitura musical tocando un piano virtual en la [pantalla](#) táctil de [Nintendo](#) DS.

¿Ha acabado la serie Brain Training del Dr. Kawashima con el mito de que los videojuegos son una pérdida de tiempo? El Grupo de Investigación en Especificación, Desarrollo y Evolución del [Software](#) de la Universidad de [Granada](#) ha hecho un estudio que así lo corrobora. El equipo liderado por el [profesor](#) Marcelino Cabrera ha constatado que las personas sometidas a un trabajo de quince semanas con el primer título de la serie reducían un 49,47% el tiempo empleado en resolver los retos mentales.

¿Algún ejemplo? En su primera semana de trabajo con el ejercicio de agilidad mental Cálculo 20 las personas que participaron en el estudio invertían una media de 57,89 segundos. Pues bien a las quince semanas, habían reducido esa marca a 24 segundos. Todavía más espectacular, es el progreso registrado con el ejercicio de agudeza visual y habilidad con el lenguaje consistente en señalar cuántas sílabas incluye una frase: de 149,11 segundos a 54,75 segundos. "Lo más curioso es que comprobamos que la constancia era esencial", explica Cabrera, "cuando llegaba un puente e interrumpíamos el entrenamiento unos días la tendencia clara de mejora se invertía".

Está claro: el estudio confirma las teorías del doctor Kawashima. Si

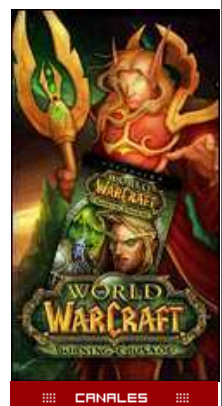
Jueves 21 de Junio

- ▶ EE de Stranglehold también en Xbox 360
- ▶ Últimas puntuaciones de Famitsu

Miércoles 20 de Junio

- ▶ Más Brain Training presentado en Madrid
- ▶ The Office: El videojuego
- ▶ Sonic Rivals 2 en desarrollo
- ▶ Primeros detalles de NHL 2K8
- ▶ Konami anuncia Contra 4 para DS
- ▶ SCEA prepara tres títulos para PSN
- ▶ Haze exclusivo de PS3
- ▶ Ecoris para DS
- ▶ Más imágenes de Sim City Societies
- ▶ Hitman Triple Pack anunciado
- ▶ Phylon: Lanzamiento y nuevo site
- ▶ Guitar Hero II 360: Nuevo contenido
- ▶ Logros de Halo 3
- ▶ Spore se va a 2009
- ▶ Band of Bugs disponible en XLA
- ▶ Famista DS anunciado
- ▶ Bioshock: Cuaderno de desarrollador
- ▶ Pack PS3+Everybody's Golf en Japón
- ▶ Paradox anuncia Hearts of Iron Anthology
- ▶ Samurai Warriors llega a PS3
- ▶ Smash Bros. Wii: Wario
- ▶ La tienda de Square Enix pronto online
- ▶ Detalles de Darkest of Days
- ▶ Tekken 5 DR Online se precisa

- ▶ Más noticias de DS



PLAYSTATION

XBOX

GAME CUBE

GAMEBOY

NINTENDO DS

PC

PSP

XBOX 360

REVOLUTION

PLAYSTATION 3

RETROGAMING

NACIONAL

DESDE JAPÓN

NGAGE

Editorial

Opina y Gana Dinero
Concursos
Encuestas
Directorio webs
Servicios webmasters
Chat OcioJoven
Publicidad

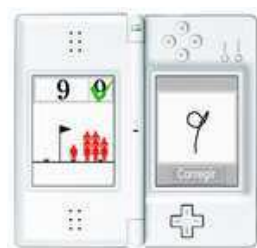
RSS

Date de alta
Colabora
Escribe en OcioJoven
Autores OcioJoven
Búsqueda pobladores
Tus autores favoritos
Webs afiliadas

un cerebro no se ejercita pronto empieza a ser menos ágil: pérdida de memoria, dificultad para expresar ideas o comunicarse, recordar nombres de personas, menor creatividad... "Y nuestra forma de vida tampoco ayuda: dormimos poco, bebemos demasiado, estamos sometidos a estrés, tiramos demasiado de la calculadora o la agenda electrónico, hemos abandonado hábitos beneficiosos, como el de jugar a las cartas o al ajedrez", explica Valdizán, "y los españoles empezamos a ser conscientes de ello".

De hecho la primera entrega de los retos del doctor Kawashima integrado en la línea Touch! Generations se ha convertido desde su lanzamiento en el título más vendido en España para todas las plataformas. Y lo que es más sorprendente aún: batió en plena campaña navideña al hasta entonces todopoderoso fútbol y se convirtió en el [regalo](#) estrella de los días del Padre y de la Madre. ¿La clave? Los nuevos usuarios. "Muchos incondicionales de los retos mentales de [Nintendo DS](#) son personas que jamás se habían planteado ponerse a los mandos de una consola", explica Nicolás Wegnez, jefe de [Marketing](#) de [Nintendo](#) España, "de hecho un 60% tienen entre 30 y 60 años y más de la mitad son mujeres". "¿Por qué? Además de ser útil al estar basado en los estudios del doctor Kawashima, su manejo es muy intuitivo gracias al sistema de reconocimiento de voz y escritura a través del micrófono y la [pantalla](#) táctil de [Nintendo DS](#)".

Todos los desafíos completamente nuevos y, por supuesto, el sudoku, llegarán con "Más Brain Training del Doctor Kawashima: ¿Cuántos años tiene tu cerebro?" el próximo 29 de junio a un precio recomendado de 29,99 euros.



LOS LECTORES OPINAN

[Ver todas las opiniones](#) [Enviar opinión](#)

No hay comentarios.

[Nuevo mensaje](#)



RECOMIENDA ESTE ARTÍCULO

E-mails separados por comas

@

[Enviar](#)

FOROS

- Todos
- General
- PC
- PlayStation
- PlayStation 3
- GameCube
- X-Box
- X-Box360
- Nintendo DS
- PSP
- GameBoy
- RetroGaming
- Juegos On-line
- Trucos y Soluciones
- Zona Nacional
- Consultorio
- Wii