

REIVINDICACIONES

1. Un método para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo que comprende las siguientes fases:

a. una fase de diagnóstico en la que se analizan las diferentes habilidades cognitivas de un individuo que conforman su inteligencia de juego, seleccionadas de atención, memoria, toma de decisiones, velocidad de procesamiento y funciones ejecutivas, mediante la aplicación de pruebas neuropsicológicas;

b. una fase de planeamiento del desarrollo de la inteligencia de juego en la que se elabora un plan de actividades, seleccionadas de actividades físicas y cognitivas, individuales y grupales, según las deficiencias en la inteligencia de juego del individuo;

c. una fase de ejecución de actividades y entrenamiento conforme al plan de actividades elaborado en la fase anterior; y,

d. una fase de evaluación final en la que se aplican pruebas neuropsicológicas y se comparan con los resultados de la fase de diagnóstico.

2. El método de la reivindicación 1 en el que la fase de diagnóstico comprende el análisis de la información obtenida de la aplicación de las pruebas neuropsicológicas mediante un modelo basado en la teoría de grafos y la identificación de las fortalezas y debilidades del individuo en cuanto a su inteligencia de juego.

3. El método de la reivindicación 1 en el que luego de la fase de evaluación final se repite la fase de planeamiento, la fase de ejecución y la fase de evaluación final tantas veces hasta la obtención de un resultado deseado.

4. El método de las reivindicaciones anteriores en los que las pruebas neuropsicológicas se seleccionan de la prueba de cartas de Wisconsin, la prueba del efecto Stroop, la prueba de figuras de Rey-Osterrieth, el test del trazo TMT-A o TMT-B y el juego de azar de Iowa, entre otras.

5. El método de las reivindicaciones anteriores en donde el plan de actividades físicas y cognitivas de la fase de planeamiento se seleccionan de acuerdo con el deporte o actividad en la que dicho individuo quiera mejorar su desempeño.

6. Un sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo que comprende una base de datos, una interfaz de ingreso de información, una interfaz de visualización de información, y un procesador de información; en donde la base de datos almacena la información correspondiente a un modelo de red en el que los nodos que representan las diferentes regiones del cerebro y a los vínculos existentes entre estos.

7. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo de la reivindicación 6 en donde la base de datos almacena la información de cada individuo correspondiente a la cantidad, relaciones y peso de cada uno de los vínculos en el modelo de red del individuo.

8. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo de la reivindicación 6 en donde el procesador de información procesa y obtiene información de los vínculos del modelo de red con base en la información numérica seleccionada de la aplicación individual de pruebas neuropsicológicas y el concepto de un entrenador frente a las habilidades cognitivas de un individuo.

9. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo de la reivindicación 6 en donde la interfaz de ingreso de información se selecciona de teclados, ratón, apuntador, acelerómetro, cámara, sensores de movimiento, sensores de luz, palancas de mando, timones, entre otros y combinaciones de estos.

10. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo de la reivindicación 6 en donde la interfaz de visualización de información se selecciona de pantallas, altavoz, visores de realidad aumentada, visores de realidad virtual, entre otros y combinaciones de estos.