

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 implementación de pruebas neuropsicológicas 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 por medio de un dispositivo electrónico con elementos de entrada seleccionados de un teclado, un ratón, un apuntador, un acelerómetro, una cámara, un sensor de movimiento, un sensor de luz, una palanca de mando, un timón, entre otros, en donde la fase de implementación de pruebas neuropsicológicas comprende el análisis de la información obtenida de la aplicación de las pruebas neuropsicológicas, ingresada por la interfaz de ingreso de información, 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, en donde las habilidades cognitivas del individuo se ven expresadas en el modelo grafo de la inteligencia de juego como el conjunto de pesos de los vínculos existentes y en donde el análisis de la información se realiza por medio de un ordenador, el cual 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;

b. una fase de planeamiento del desarrollo de la inteligencia de juego en la que el procesador 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, en donde las actividades realizadas durante dicho entrenamiento son grabadas por medio de dispositivos de toma de imágenes o videos, seleccionados de una videocámara, sensor, entre otros, y se registran en una base de datos; y,

d. una fase de evaluación final en la que se aplican pruebas neuropsicológicas y el procesador las compara con los resultados de la fase de diagnóstico.

2. 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.

3. 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 Iowa, entre otras.

4. 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, según principios de entrenamiento seleccionados de continuidad, individualidad, progresión, alternación, especificidad, entre otros.

5. Un sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo que comprende una interfaz de ingreso de información, una interfaz de visualización de información, un procesador de información y una base de datos; en donde la base de datos configura al procesador para almacenar la información correspondiente a un modelo de red, crear un modelo neurológico de grafos, crear nodos que representan las diferentes regiones del cerebro y los vínculos existentes entre estos; obtener los datos del individuo en relación las pruebas aplicadas ingresadas por lo interfaz de ingreso de información, elaborar un plan de actividades, registrar las actividades ejecutadas del plan de entrenamiento, realizar la evaluación final mediante la aplicación de pruebas neuropsicológicas y reiterar cualquiera de las actividades anteriores.

6. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo de la reivindicación 5 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 y combinaciones de estos.

7. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de un individuo de la reivindicación 5 en donde la interfaz de visualización de información se selecciona de pantallas, altavoz, visores de realidad aumentada, visores de realidad virtual y combinaciones de estos.

8. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de la reivindicación 5 en el que el procesador crea nodos con lazos direccionales y tienen una densidad relacionada con el cociente de las relaciones efectivas R con la relación nodal $N(N-1)$ donde N es el número de nodos.

9. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de la reivindicación 5 en el que el procesador crea nodos con lazos no direccionales y tienen una densidad relacionada con el cociente de las relaciones efectivas R con la relación nodal $N(N-1)/2$ donde N es el número de nodos.

10. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de la reivindicación 5 en el que la inteligencia de juego es la evaluación integral e interrelación de habilidades cognitivas seleccionadas de la velocidad de procesamiento, la memoria, la atención, la toma de decisiones y las funciones ejecutivas seleccionadas de pruebas neuropsicológicas seleccionadas 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 Iowa, entre otras.

11. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de la reivindicación 5 en el que el peso de los vínculos y las características de la red se calculan con medidas seleccionadas de densidad, modularidad, diámetro de red, grado nodal medio, grado nodal ponderado medio, centralidad, entre otros.

12. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de la reivindicación 5 en el que el procesador efectúa la evaluación final del individuo a partir del registro de la actividad física en la ejecución del plan de desarrollo por parte del individuo mediante la captura con elementos seleccionados de sensores, videocámaras, dispositivos de toma de imágenes o video.

13. El sistema para el desarrollo e incremento acelerado de la inteligencia de juego de la reivindicación 5 en el que el plan de desarrollo comprende actividades físicas y mentales complementarias que promueven el desarrollo de las habilidades cognitivas son actividades individuales o grupales seleccionadas de pirámide de cartas, repartición de objetos según objetivo y memoria, memorización numérica, memorización nemónica, suma de figuras, ordenación de números, juegos de mesa, sudoku, crucigramas, sopas de letra con límite de tiempo, entre otros, donde sus cantidades, duraciones, frecuencias y niveles de complejidad se encuentran relacionados con el cumplimiento del objetivo de incrementar la inteligencia de juego.