

MEMORIA DESCRIPTIVA

22767

QUE SE ACOMPAÑA

A LA SOLICITUD DE

UN MODELO DE UTILIDAD POR VEINTE AÑOS EN ESPAÑA A FAVOR DE DON SIMEÓN CORROTO GUTIÉRREZ, RESIDENTE EN MADRID, CALLE DE DON DIEGO DE LEÓN N.º. 47. 6.ª. D.ª.

POR

TABLA INTUITIVA DE SUMAR Y RESTAR EN FORMA DE JUEGO.

INVENTOR: DON SIMEÓN CORROTO GUTIÉRREZ.

-5-  
La invención a que se refiere la presente Memoria constituye una novedad pedagógica, ya que la forma de presentar a los niños de una manera intuitiva el resultado de la suma o resta de dos números le atrae y cautiva desde los primeros instantes, por lo que se hace acreedor a la explotación exclusiva que por ello se solicita, con arreglo a las prescripciones del Estatuto vigente de la Propiedad Industrial de fecha 26 de Julio de 1.929, texto refundido publicado el 30 de Abril de 1.930.

-10-  
Las tablas empleadas hasta ahora para la enseñanza de la suma y de la resta no muestran aislada en dibujos la cantidad que los términos de la suma y resta y resultados de ambas representan.

-15-  
Consta este juego de una cartulina en la que van dibujadas dos coronas circulares, divididas en varios trapecios. En los trapecios de la corona exterior van dibujos ( patos u otros seres), desde cero hasta un número determinado, aumentando de uno en uno y en los trapecios de la corona interior, números que coinciden con los dibujos. Sobre esa cartulina gira otra circular de radio menor que las coronas antes descritas, en la que van dibujados otros tres semicírculos concéntricos, dos de ellos divididos en trapecios que coinciden con los anteriores. Estos trapecios llevan también dibujos y números en la misma forma que los de la cartulina inferior. Del tercer semicírculo sale una flecha grande que corta los semicírculos de la cartulina giratoria y otros cierto número de flechas más pequeñas que llegan hasta los nú-

-20-

-25-

meros de los trapecios más interiores. La flecha mayor, para sumar, indica el primer sumando y la pequeña el segundo, hallándose a continuación en el trapecio de la cartulina inferior la suma o total. Para la resta es al contrario, señalando el resultado o diferencia la flecha grande. Haciendo girar el disco se van hallando los distintos resultados.

Acostumbrando al niño desde los primeros momentos a decir, por ejemplo: 3 patos más dos patos igual a 5 patos, se da perfecta cuenta de la idea de número y de cantidad, facilitando con ello la comprensión de la suma y de la resta.

También se consigue por este procedimiento que el niño realice las operaciones con gusto porque una cuenta ya no es para él un conjunto de signos que nada le dicen; sí, cosas, objetos que tiene ante la vista y que la tabla le va mostrando a medida que realiza la operación.

Con ello se consigue una buena base formativa sobre la que ha de descansar el gran edificio de las Matemáticas, que por ser un tanto abstractas tanto desagradan a los niños sobre todo en los primeros años de escolaridad para los que resulta tan apropiado este juego.

Hecha la descripción precedente, es necesario añadir que los detalles de la realización de la idea pueden variar, (como los dibujos que llevan los trapecios, el número de estos, las figuras que ilustran el juego y la materia de que está construido), sin que por ello cambie la esencia de la invención que es la que se desprende de la siguiente nota:

#### N O T A

En resumen, el "Modelo de Utilidad" que se solicita recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

1.ª. "TABLA INTUITIVA DE SUMAR Y RESTAR EN FORMA DE JUEGO" que consta de una cartulina sobre la que gira otra circular. La primera lleva dibujadas dos coronas circulares y la giratoria, semicirculares; unas y otros divididos en trapecios circulares, con dibujos

227 67

dibujos de seres y números.

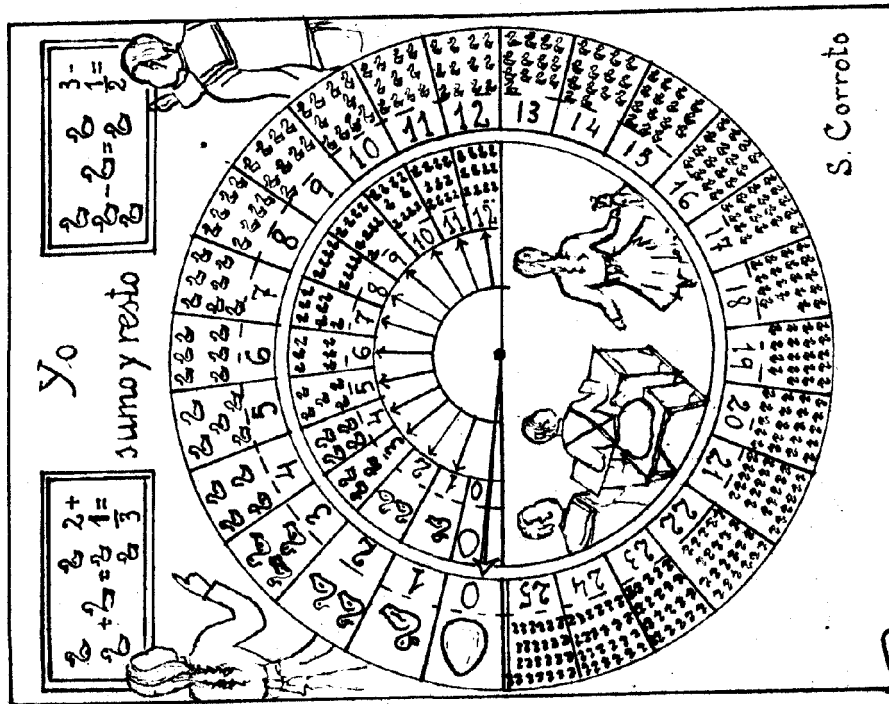
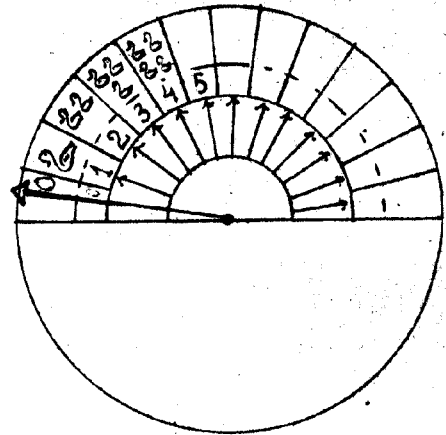
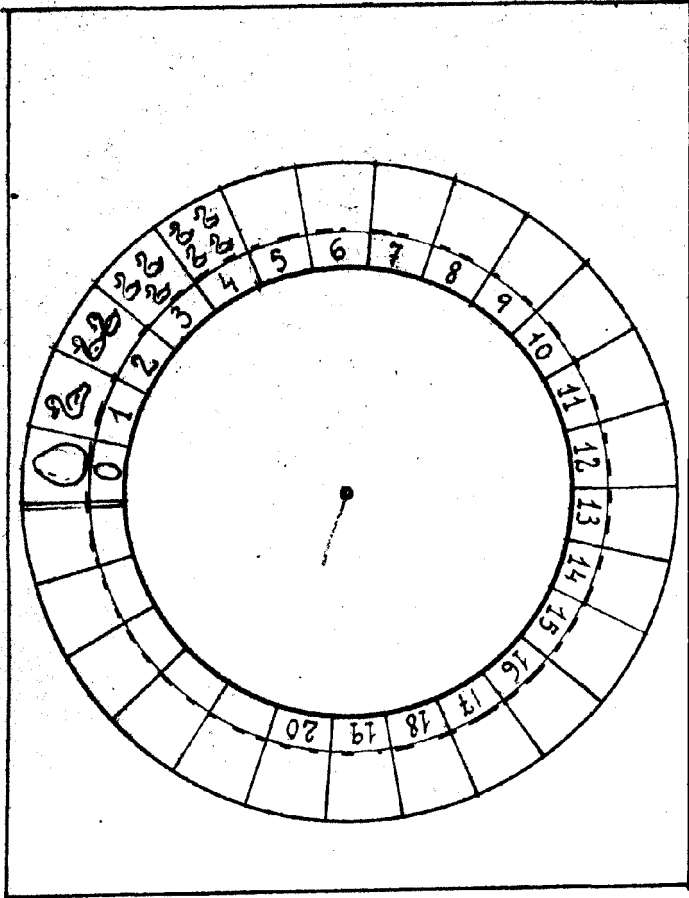
22. "TABLA INTUITIVA DE SUMAR Y RESTAR EN FORMA DE JUEGO" conforme queda descrito en la presente Memoria que consta de tres páginas escritas a máquina por una sola cara y dibujos que acompañan .

Madrid, 3 de abril de 1.950

A handwritten signature in black ink, enclosed within a large, hand-drawn oval. The signature is written in a cursive style and appears to read "Luis Carrato".

227 67-

- PLANO -



Escala variable

*Sanchez Corroto*