

• 61895



MEMORIA DESCRIPTIVA

DE

MODELO DE UTILIDAD

EN

ESPAÑA

POR VEINTE AÑOS

A favor del Rde. Padre JOSE RODRIGUEZ ALONSO, Escolapio
de nacionalidad española

residente en Madrid.- Hermanos Miralles nº 58

por "UN JUEGO CIENTIFICO PEDAGOGICO"

• 61895



La presente Memoria se refiere como su enunciado indica, a un nuevo juego instructivo, que si bien no pretende eliminar el libro de texto, si favorece el estudio de todas aquellas materias en las que la memoria juega un papel esencial, ya que contribuye al aprendizaje de las mismas al tiempo que constituye un juego.

Consiste en esencia, en un disco, en el que se han grabado según circunferencias concéntricas, los nombres correspondientes a una asignatura, bien sean familias a que pertenecen distintos animales, en zoología, diversas plantas, en botánica, nombres geográficos, o vocabularios correspondientes aun idioma o varios juntos.

Sobre este disco se ha colocado otro seccionado en diversos sectores circulares, de forma que en las partes que han quedado en él, se escriben las palabras correspondientes a lo que pudiera llamarse la pregunta que ha de efectuarse para que el disco inferior de la respuesta. Los nombres que se han escrito en ambas partes, se efectúan en los mismos colores o tipos de letra que las respuestas correspondientes de tal forma que sólo existe una posición en la que el juguete da la solución exacta.

De esta forma, los alumnos que por lo general suelen presentar una indisposición a aquellas materias en las que se exige un estudio lento y pesado, encuentran con este juego, una forma de aprender jugando, es decir, formando equipos o bien individualmente, intentar hacerse preguntas unos a otros, encontrándose la solución al hacer girar el disco segmentado sobre el inferior hasta conseguir la coincidencia de colores o tipo de letra que será el momento en que queda resuelta la pregunta.



61895

El uso de colores, así como el estímulo del juego, y la atracción del juego manual sobre el niño, hacen que este juego presente unas grandes ventajas sobre todos los que hasta el momento se han intentado.

5 Por el aludido objeto, se solicita el correspondiente privilegio de MODELO DE UTILIDAD conforme y al amparo del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial, a fin de garantizar a favor del recurrente el derecho a la explotación exclusiva del mismo en toda España y Colonias.

10 A continuación se hará una detallada descripción del citado juego científico pedagógico, con referencia al plano que se acompaña en el que se representa, en planta un ejemplo del mismo.

Según el ejemplo de ejecución representado, este juego pedagógico que se preconiza, está formado por un disco (1), en el que en forma de circunferencias concéntricas, se han escrito los nombres correspondientes a las familias en que se divide el reino animal (Zoología), sus características ordenes, subordenes etc. y sobre este disco (1) se ha colocado un segundo disco (2) en el que se han practicado una serie de ventanas (3) en forma de sectores circulares, escribiéndose en la parte de disco que queda entre cada dos de ellas, los nombres de los distintos animales normalmente conocidos.

25 Los nombres de estos animales, y de las características correspondientes a cada uno de ellos, están escritos en los mismos colores o tipos de letras, con lo que al girar el disco con ventanas, sobre la base, existe un momento en que el nombre elegido coincide con una de sus características
30 que está en el mismo color, por ejemplo: Lobo-carnívoro.

81895

219



En lugar de este ejemplo de ejecución expuesto, puede utilizarse habiendo dibujado en el disco base un mapa de una nación, región o un mapa-mundi, y en el disco superpuesto, los nombres de los accidentes geograficos, o bien
5 un vocabulario para distintos idiomas, existiendo en el superpuesto, las palabras en español y en el disco base las correspondientes en otros idiomas según los colores elegidos.

Por último, se ha previsto en el centro (4) un botón de presión a fin de que una vez conseguida la coincidencia bus
10 cada, pueda inmovilizarse el disco superior sobre el base para que aquella no se pierda.

Las formas materiales y dimensiones, podran ser variables, y en general cuanto sea accesorio y secundario, siempre que no altere cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.
15

Los terminos en que queda redactada la Memoria son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiendose tomar con caracter amplio y nunca en forma limitativa.

20 N O T A

Se reivindicán, como propios y nuevos para que sean objeto de MODELO DE UTILIDAD por veinte años los puntos siguientes:

1.- Un juego científico pedagógico, caracterizado por estar
25 constituido por dos discos superpuestos, concentricos, en los que se ha practicado en el superior una serie de ventanas en forma de sectores circulares por los que puede verse el disco inferior, en el que existen escritos con distintos colores o tipos de letra, respuestas correspondientes
30 a la asignatura o materia que se haya destinado el juego.

• 61895



2.- Un juego científico pedagógico, según reivindicación primera, caracterizado porque en las partes llenas del disco superior se han escrito con diversos tipos de letra o colores las preguntas correspondientes a la materia que se haya destinado el juego, de tal forma que puedan coincidir con sus correspondientes respuestas en el mismo color y tipo de letra existente en el disco inferior, únicamente en una sola posición al hacer girar un disco sobre el otro.

3.- UN JUEGO CIENTIFICO PEDAGOGICO.

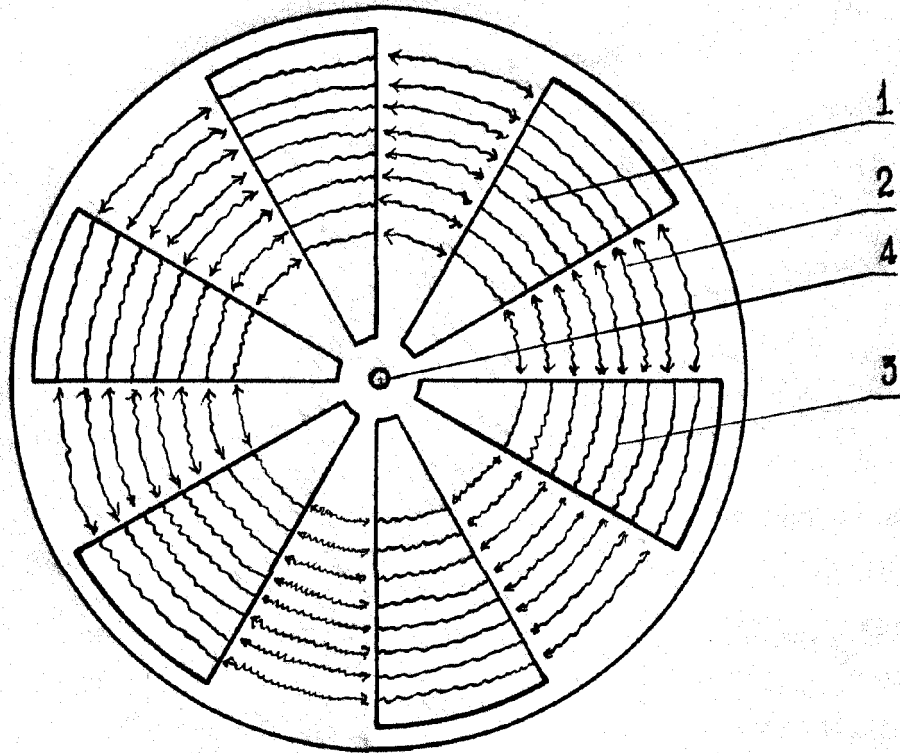
10 Todo conforme se describe en la memoria que antecede, se ilustra como ejemplo de ejecución en los planos unidos a ella y se reivindica en su nota.

Esta memoria consta de cinco hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y una hoja de plano.

Madrid, 21 de Septiembre de 1.957

Rvdo. P. D. José Rodríguez Alonso
Escolapio

P. A.
ERNESTO BOTELLA MONTOYA
P. P.
Botella



• 61895

ESCALA VARIABLE

Madrid 2^a 1 SEP. 1957 da 19

E. A.

ERNESTO BOTELLA MONTIYA

M. P.

1957