

79925

MODELO DE UTILIDAD

por veinte años

a favor de

Don Juan FRAU MATAS

de nacionalidad española

residente en SAN CLEMENTE SASIBAS-Gerona-

P O R

"JUEGO EDUCATIVO PARA EL DOMINIO DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR"

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

Consiste el objeto del presente Modelo de Utilidad en un juego educativo para el dominio de las tablas de multiplicar.

Hasta la fecha no se conoce en el mercado un juego educativo como el que es objeto de éste Modelo de Utilidad, caracterizado
5 en el cuerpo de ésta memoria descriptiva.

Es sabido por todos los profesionales de la enseñanza que en el aprendizaje de las tablas de multiplicar, lo mismo que, en las demás, el niño pasa por dos etapas bien definidas. En la primera, a base de reiterado y monótono canturreo, o de obliga-

10 da y aburrida memorización a fuerza de lecturas y copias repetidas, llega por fin a aprender de memoria, ordenadamente y con tonadilla "sui generis", las aburridas y odiadas tablas.

Sin embargo no podemos darnos por satisfechos, puesto que ello no significa que les domine todavía, ya que éste dominio a
15 no se manifiesta hasta que es capaz de dar rápidamente y con seguridad absoluta cualquier producto de las mismas que se le pida. Y sin embargo todos sabemos cómo el niño, para traer a su memoria un producto cualquiera, al final de ésa primera fase, tiene necesidad de empezar cada vez, oral o mentalmente, la
20 tabla correspondiente hasta dar con el producto propuesto.

En la segunda etapa, en la que toma parte más activa el profesor, éste a base de reiteradas ejercicios orales en los que vá preguntando, con ritmo cada vez más rápido y sin seguir orden algunos los diferentes productos de las mismas, obliga al
25 alumno a realizar una provechosa gimnasia mental en busca de cada producto, llegando a adquirir, con el tiempo esos reflejos mentales que le permitirán dar con rapidez y seguridad absoluta cualquier producto estudiado.

Pero ésa segunda etapa supone un trabajo agotador para el
30 maestro, que no siempre dispone de todo el tiempo necesario para dedicar a éste aspecto básico de las matemáticas, especialmente en las escuelas unitarias y mixtas en la que es necesario atender a varias secciones a la vez.

Este juego activo nacido en una escuela unitaria y excelentemente acogido por los niños, viene a solucionar éste problema, suprimiendo para el maestro esta segunda y fatigosa etapa que el alumno, sin intervenciones ajenas y jugando realiza ventajosa y agradablemente, pues ya se sabe que en el juego pone el niño todo su interés y atención, por lo que es obvio que
40 sacará el máximo rendimiento de éste ejercicio lúdico, con el cual, además de abreviar notablemente el proceso de fijación y

dominio de las tablas, desarrolla su memoria, su capacidad de atención visual y auditiva y adquiere una mayor agilidad mental.

45 Para la mejor comprensión del objeto de éste Modelo de Utilidad se acompaña a ésta memoria descriptiva un plano explicativo de sus particularidades a título de ejemplo.

DESCRIPCION DEL JUEGO.

Este juego está formado por sesenta y seis fichas semejantes a las del dominó, que podrán confeccionarse cual cualquier clase de material adecuado al papel a desempeñar por las mismas.

50 Cada ficha lleva en su mitad derecha un doble producto indicado con los factores invertidos al objeto de afirmar el conocimiento de la propiedad conmutativa de la multiplicación. En la mitad izquierda lleva un número en color diferente que corresponde a los productos indicados de otra ficha, excepto en la ficha 1 por 0 que es la que inicia el juego y cuya parte izquierda queda en blanco.

Para la tabla del UNO hay once fichas, desde el 1 por 0 hasta el 1 por 10 con sus productos inversos, para la del DOS, diez fichas, pues se suprime la del 2 por 1 por ser el inverso de 1 por 2 incluido ya en la primera tabla. Por ésta misma razón cada tabla viene disminuida en una ficha con respecto a la anterior, llegando así a la del DIEZ que sólo consta de dos fichas.

REGLAMENTO.

Para empezar el juego se procederá primeramente a repartir las fichas al azar entre los jugadores que las colocarán agrupadas boca arriba, frente a ellos. Si el número de jugadores no fuera divisor exacto de 66 se pondrán las fichas sobrantes, boca abajo, para robarlas cuando todos cuando todos los jugadores pasen, lo que harán tomando sucesivamente una sola ficha cada uno, empezando por el que pasó primero, hasta que salga la que concuerde con el producto indicado últimamente colocado.

75 El jugador que posee la ficha 1 por 0 saldrá con ella anun-
ciando dicho producto en voz alta anunciando así el juego. Si
el compañero de su derecha no tiene ninguna ficha con el resulta-
do del producto anunciado, se limitará a dar rápidamente dicho
producto diciendo: Cero Paso. Y lo mismo harán los demás que
80 se encuentren en el mismo caso. Y el primer jugador que la tu-
viera dirá;- Cero Pongo .Y al poner la ficha anunciará al
mismo tiempo uno de los productos indicados de la derecha de
la misma, cuyo resultado deberá dar rápidamente el jugador sigu-
guiente. Y así hasta que se hayan colocado las 66 fichas del
85 juego.

El primer jugador que logre colocar la totalidad de las su-
yas será el ganador absoluto; pero los demás seguirán jugando
para disputarse el segundo puesto, tercero etc.

También puede jugarse la partida a un número de puntos de-
90 terminado previamente. En éste caso cada ganador se adjudica-
rá tantos puntos como fichas les queden a los demás jugadores
juntos en el momento de terminar él las suyas.

INCIDENCIAS DEL JUEGO.

Cuando un jugador dé un resultado equivocado el primero que
95 se dé cuenta de ello, al tocarle el turno, evidenciará el error
diciendo Falso Y seguidamente dará el verdadero y entregará
una de sus fichas al que dió el resultado erróneo y a cada uno
de los demás que lo hubieren repetido dándolo por bueno. Luego,
si tiene la ficha correspondiente, la pondrá.

100 EJEMPLO. Después de haberse anunciado el producto 4 por 4 un
jugador pone la ficha correspondiente 16-2.9- 9.2 diciendo
Dieciseis Pongo Dos por nueve. Y el siguiente supongamos
que contesta: Veintiuno Pongo o bien Veintimuno Paso. Pero
el que le sigue, que se ha apercibido enseguida del error, ex-
105 clama; Falso Dieciocho Pongo o Dieciocho Paso y le entre-
ga al anterior una de sus fichas que aquél deberá aceptar.

Igualmente deberá aceptar una ficha del jugador que le sigue áquel que titubee o tarde en dar el resultado si el otro, ante su incertidumbre, se le adelanta y lo dá exacto.

110 En el supuesto de que un jugador dé bien un resultado, pero diga Paso teniendo ficha para poner, por no haberse apercebido de ello, ya no podrá ponerla si lo advierte después de haberle pasado el turno. Y si fuera la suya la única ficha que concordase con el producto pendiente, la pondrá cuando le co-
115 rresponda jugar de nuevo; pero deberá aceptar como castigo por su inadvertencia, una ficha del jugador que en aquel momento tenga más, y en caso de igualdad entre varios, la recibirá del más cercano por su derecha.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE. El mismo mecanismo del juego impone
120 un autocontrol que hace innecesaria la intervención del profesor o de otra persona, pues cuando se haya cometido un error no advertido por ningún jugador, al cabo de unas cuantas jugadas el juego quedará paralizado por no tener nadie ficha buena para poder poner, lo que indicará que se ha deslizado
125 un error colocando una ficha indebida. En éste caso se procederá a investigar cuál es la ficha colocada indebidamente, y, una vez localizada, se colocará boca abajo sin moverla del sitio y cada jugador, empezando por el que colocó la última y siguiendo en órden inverso al del juego, como retrocediendo
130 en el mismo, recogerá sucesivamente una de las últimas fichas colocadas (tanto si la hubiera puesto como sino, por tener todos culpa en el error) hasta llegar a la ficha equivocada y el que la recoja anunciará el producto que ha quedado pendiente reanudándose luego el juego normalmente.

135 Descrito suficientemente el objeto del presente Modelo de Utilidad por veinte años, solamente cabe hacerse constar que, podrá ser objeto de mejoras, siempre y cuando no se altere la esencialidad del mismo, no desvirtuándolo el cambio de

forma ni los materiales a emplear en su fabricación.

140

REIVINDICACIONES

Reivindica el recurrente la propiedad y el derecho exclusivo de fabricación en España y sus Dominios del objeto del presente Modelo de Utilidad, caracterizado en las siguientes reivindicaciones;

145

1a. Juego educativo para el dominio de las tablas de multiplicar, caracterizado esencialmente por un conjunto de fichas que, cada una de ellas lleva en su mitad doble producto indicado con los factores invertidos al objeto de afirmar el conocimiento de la propiedad conmutativa de la multiplicación. En su otra mitad lleva un número en color diferente que corresponde a los productos indicados de otra ficha, excepto en la ficha 1 por 0 que es la que inicia el juego y su otra parte queda en blanco.

150

2a. Juego educativo para el dominio de las tablas de multiplicar, caracterizado esencialmente porque la tabla del UNO hay once fichas, desde el 1 por 0 hasta el 1 por 10 con sus productos inversos. Para la del DOS, diez fichas, pues se suprime la del 2 por 1 por ser el inverso de 1 por 2 incluido ya en la primera tabla. Por esta misma razón cada tabla viene disminuida en una ficha con respecto a la anterior, llegando así a la del DIEZ que sólo consta de dos fichas.

155

160

2a. Por "JUEGO EDUCATIVO PARA EL DOMINIO DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR".

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en la esencialidad del presente Modelo de Utilidad.

165

Consta esta memoria descriptiva de seis hojas mecanografiadas por una sola cara, numeradas, foliadas y acompañadas de un plano explicativo a título de ejemplo.

Madrid 31 Marzo de 1960

Ricardo Berdehor

P.A.

6 1x7 7x1	8 5x2 2x5	9 4x3 3x4	0 4x4	0 5x5	36 7x6 6x7	63 10x7 7x10	90 0x10 10x0
5 6x1 1x6	6 2x4 4x2	0 3x3	30 4x0 0x4	40 5x0 0x5	0 6x6	56 7x9 9x7	81 10x9 9x10
4 1x5 5x1	4 3x2 2x3	20 0x3 3x0	27 10x3 3x10	36 4x10 10x4	50 0x6 6x0	49 8x7 7x8	0 9x9
3 4x1 1x4	0 2x2	18 2x10 10x2	24 3x9 9x3	32 9x4 4x9	45 10x5 5x10	0 7x7	80 9x0 0x9
2 1x3 3x1	10 2x0 0x2	16 9x2 2x9	21 8x3 3x8	28 4x8 8x4	40 5x9 9x5	60 0x7 7x0	72 8x10 10x8
1 2x1 1x2	9 10x1 1x10	14 2x8 8x2	18 3x7 7x3	24 7x4 4x7	35 8x5 5x8	54 6x10 10x6	64 9x8 8x9
0 1x1	8 1x9 9x1	12 7x2 2x7	15 6x3 3x6	20 4x6 6x4	30 5x7 7x5	48 9x6 6x9	0 8x8
 1x0 0x1	7 8x1 1x8	10 2x6 6x2	12 3x5 5x3	16 5x4 4x5	25 6x5 5x6	42 6x8 8x6	70 0x8 8x0

0	10x10
100	0x0

Escala variable
Madrid Marzo 1960
PA