



10	ES	11	NUMERO	228577	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION			

MODELO DE UTILIDAD

2285ff

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	61	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			G09B

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	JUEGO DIDACTICO CIFRADOR

71	SOLICITANTE (S)
	DON PEDRO REGALADO GARCIA RAMOS DON LUIS SANCHEZ MOYA

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	MADRID. - Avd. Reina Victoria, 70-3º A.

72	INVENTOR (ES)
	LOS MISMOS SOLICITANTES

73	TITULAR (ES)
	LOS MISMOS SOLICITANTES

74	REPRESENTANTE
	DON JOSE PONS TORRES:

El objeto de la presente solicitud de modelo de utilidad se refiere a un "JUEGO DIDACTICO CIFRADOR", cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a la función a que se destina las siguientes ventajas:

- 5 a) Permite enseñar fundamentalmente a niños a valorar las cifras comprendiendo su alcance, comprendiendo las nociones de poco y mucho y relacionandolas en volumen a escala matemática.
- b) Facilita el aprendizaje de la lectura de los números.
- c) Posee la finalidad de estimular y aprovechar la capacidad del niño, realizando el aprendizaje de los números mientras juega.
- 10 d) El juego es altamente vistoso debido a la variedad de colores que poseen sus piezas.

En los adjuntos planos para facilidad de la descripción, a título de ejemplo y sin carácter limitativo alguno, por lo tanto, se ha representado una forma preferida de realización del modelo que se preconiza.

15

La figura 1 representa una vista en perspectiva del elemento cifrador.

La figura 2 representa una vista en perspectiva de la ruleta.

La figura 3 representa una vista en perspectiva de un conjunto de mesa con inclusión de la ruleta y anillas de sujeción de las cifras.

20

Como puede apreciarse el presente modelo comprende un elemento (1) de conformación sensiblemente paralelepípeda rectangular o en cuña y cuya realización del mismo pudiera ser en madera u otro material adecuado. Dicho elemento (1) en su parte superior posee dos planos, uno paralelo al suelo y el otro inclinado. Sobre este primer plano descrito existe un saliente o listón (2) longitudinal al perímetro dispuesto en su parte posterior u zonas laterales, conformando una plataforma (3) sobre la que pueden disponerse unas piezas (4) ó losetas de que son coincidentes en tamaños con los límites formados por el listón (2). El plano inclinado está igualmente limitado en todo su perímetro por unos listones (5) analogos a

25

30

a los anteriores (2) constituyendo una parcela (6) y un canal (7) o alojamiento de sección rectangular. En la parcela (6) pueden depositarse una regletas (8) o palitos y en el canal (7) unos cubitos (9) o piezas paralelepípedicas. En la parte anterior o zona frontal (10) se alojan una serie de fichas o tarjetas (11) sujetas mediante introducción de las mismas en un canal (12) poseen sendas aberturas permitiendo el alojamiento en el interior de las losetas (4) y otros elementos ó piezas (9) y (8).

Elemento complementario de este juego es la ruleta indicada en las figuras 2 y 3 la cual consiste en una plataforma (14) plana por ambas caras, en cuya parte inferior posee unas pequeñas patas (15) y su cara superior está dividida diagonalmente en colores formando unos campos (16) triangulares de colores diferentes. En su centro posee un disco (17) que permite su libre giro mediante pivotación sobre un tornillo (18), llevando un índice (19) o bolita (21) seleccionador del color ó campo (16) en un lugar de su perímetro y unos tiradores (20) formados por unas bolas engarzadas sobre un vástago.

El elemento (1) permite su sujeción a la pared mediante unos elementos adecuados que posee en su parte posterior precisamente sobre un carril (21), sobre el que a su vez, pueden alojarse las tarjetas (11) que se van extrayendo de la parte anterior en el canal (12).

PROCESO DEL JUEGO

Para contar hasta nueve

En la temprana edad no se debe exigir del niño otros conocimientos numéricos que los comprendidos del cero al nueve, su lectura y su comprensión. Se prescindirá por tanto del valor de las cifras por su situación y del valor de las piezas por su tamaño, limitándose estas al valor de meros objetos numerables.

Se identifica un grupo de niños con el color rojo, otro grupo con amarillo, y al resto con el azul. B) Si la ruleta se detiene en el color rojo, se coloca un cubito (9) en el carril (7) de las unidades y se

aporta la ficha (11) del cero y aparecerá el uno. Igualmente ese procede con las fichas y piezas correspondientes si la ruleta se detiene en amarillo o azul. Si cae en negro se da por nula la tirada. De esta forma los niños van relacionando los números con los objetos que les corresponden, a la par que aprenden a distinguir colores. Al final se cantará una canción en honor al grupo que haya conseguido el mayor número.

PARA CONTAR HASTA CIEN

El campo de aprendizaje es ya demasiado amplio. El niño no podrá comprender y poseer mentalmente tantos números si nos limitamos a presentarlos uno tras otro, aunque vayan ilustrados con objetos. Será necesario apoyarse en la estructura decimal de la matemática usual y distribuirlos en unidades y dieces o decenas. Pero el nivel de maduración del niño no es todavía suficiente para dar paso de inteligencia lógica por simple razonamiento el merito del CIFRADOR está en ser un juego cuya estructura es la misma que la del sistema decimal, ofreciendo por ello el razonamiento una base intuitiva de singular relieve.

Se apartan del marcador las diez fichas o losetas (4) de números azules ya que no juegan con centenas.

Se identifica a los niños con los colores por grupos.

Cada golpe de ruleta asigna el valor de la cantidad existente en el cifrador del equipo identificado con el color que sale en suerte, y a la par determina el valor de la jugada siguiente: el rojo añade un cubito (9) unidad, el amarillo una regleta (8) decena, y el azul una regleta (8) más un cubito (9). La primera jugada tendrá por tanto el valor de cero, que se anotará aunque no tiene valor ninguno a favor del equipo del color que dicte la suerte de la ruleta.

Si la ruleta se detiene en rojo, se coloca un cubito (9) y se quita la ficha (11) del cero correspondiente a este color, aparecerá el uno. El cero se anota a favor del equipo rojo. La parvulista indica, " La jugada vale una unidad a ver para que equipo es".

Si sale el amarillo en la nueva jugada, habrá ganado la unidad del equipo de este color. Tras anotarla, coloca una regleta (8) y quita el cero de las fichas (11) de números amarillos.

95 Vuelve a indicar. " La jugada vale ahora un diez y una unidad, que se dice once, a ver quien gana."

Si la partida siguiente sale el azul, habra gando los once este equipo. La parvulista tras la anotación correspondiente, coloca ahora una amarilla y una roja y diría, una vez apartadas las fichas correspondientes a estos colores: " La jugada vale ahora dos dieces que se dice "veiente" y dos unidades, a ver quien gana esta vez".

Si sale el negro se quita una unidad para ir introduciendo el concepto de la resta.

105 Cuando hay nueve unidades, al poner la décima, se verá que no hay número para registrarla, entonces se hace ver a los niños que una regleta (8) es igual que diez unidades y que por lo tanto se puede retirar los diez cubitos (9) y sustituirlos por una regleta, haciendo al mismo tiempo los cambios propios en las fichas de los números.

110 La parvulista habrá trazado previamente tres columnas en la pizarra una para cada grupo, o irá anotando en ella los números que va ganando cada uno. Esta anotacion es necesario no solo para control del juego sino principalmente para que los niños se acostumbren a ver los números sin colores.

115 Para el cómputo de tantos de cada equipo se tomará en consideración o bien la suma de las cantidades ganadas por cada uno de los equipos o bien el número de veces que ha ganado cada uno. Al final se cantará una canción en honor al equipo que haya ganado.

120 El aprendizaje memorístico que debe hacerse el niño se limita a las denominaciones :- " veinte ", " treinta " noventa y " once" " doce" , " trece " . catorce" y " quince".

PARA CONTAR HASTA MIL

El proceso del juego ahora es muy similar al anteriormente descrito, con esta única diferencia, cuando sale el azul, en lugar de colocar la parvulista una regleta y un cubito, como hacia anteriormente, coloca una loseta (4) y aparta una ficha de los cientos para que aparezca el número siguiente:

El único aprendizaje memorístico especial que debe hacer ahora el niño es sustituir la expresión -"cinco cientos" por quinientos.

JUEGO CON MATERIAL DE OTRAS BASES

Por separado pudiera proporcionarse material de otras bases distintas a la base diez. Sobre los recuadros de la parte superior del juego se colocan unas plantillas que dejan libre el espacio requerido para construir la cantidad en cada una de las bases cuyas piezas se sirven.

Este modelo es realizable en cualesquiera de los tamaños y materiales adecuados siendo susceptible de toda clase de modificaciones de detalle en tanto que estas no alteren su fundamento.

NOTA. - Los puntos de invención propios y nuevos que son objeto de la presente solicitud de modelo de utilidad en España por veinte años son los siguientes:

REIVINDICACIONES

1º - "JUEGO DIDACTICO CIFRADOR" caracterizado porque comprende un elemento cuya realización pudiera ser paralelepipedica rectangular en madera u otro material adecuado, el cual posee una cara superior cortada por dos planos, uno de ellos pudiera ser paralelo al suelo y el otro con determinada inclinación. Ambos planos superiores estan limitados en parte o totalidad de su perimetro por unos listones conformando unos campos o parcelas, una de las cuales sensiblemente longitudinal a modo de canal, En la parcela formada por el plano paralelo al suelo, pueden depositarse mediante apilamiento unas losetas o piezas paralelepipedicas, cada una de las cuales, representa diez piezas alargadas o regletas, que pueden alojarse en otra

parcela del plano indicado, representando a su vez cada una de estas regle-
tas, diez piezas pequeñas a modo de cubo, cuya disposición puede hacerse en otra
parcela o compartimento existente en este último plano inclinado. La parte
anterior de este elemento presenta un entrante sobre el que pueden disponerse
155 unas series de tarjetas numeradas sujetas mediante introducción en un canal
situado en la parte inferior. Dichas tarjetas pueden ser paradas de este alojamien-
to y depositarse en otro canal situado en la parte posterior del elemento que
además, está dotado de unos enganches para sujeción de esta a una pared.
Los laterales del citado elemento o mueble están abiertos permitiendo la
160 introducción de las anteriores losetas, regletas, y cubos actuando de almacén:
2º-"JUEGO DIDACTICO CIFRADOR", según reivindicación anterior caracte-
rizado porque el mismo se complementa de una ruleta constituida por una
plataforma plana por ambas caras, en cuya cara inferior posee unas patas
y en su cara superior está dividida diagonalmente en colores que pudieran
165 ser negro, rojo, azul y amarillo. en el centro de la misma pivota mediante
tornillo o eje un disco que en algún punto de su periferia posee un índice selec-
cionador de color al girar el disco. En zonas opuestas también de la peri-
feria este disco lleva unos tiradores formados por unas bolas engarzadas
en unos vástagos. Esta ruleta está equilibrada para su funcionamiento en
170 posición vertical o sujeta a una pared.
3º-"JUEGO DIDACTICO CIFRADOR", según reivindicaciones anteriores caracte-
rizada porque mediante uso adecuado del mismo, al tiempo que cons-
tituye un entretenimiento, se realiza el aprendizaje de los números.
4º)-" JUEGO DIDACTICO CIFRADOR"
175 Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede y para los fines que
en ella se ha especificado.
Consta la siguiente memoria de seis hojas escritas a máquina por una sola
cara.

Madrid 16 de Mayo 1.977

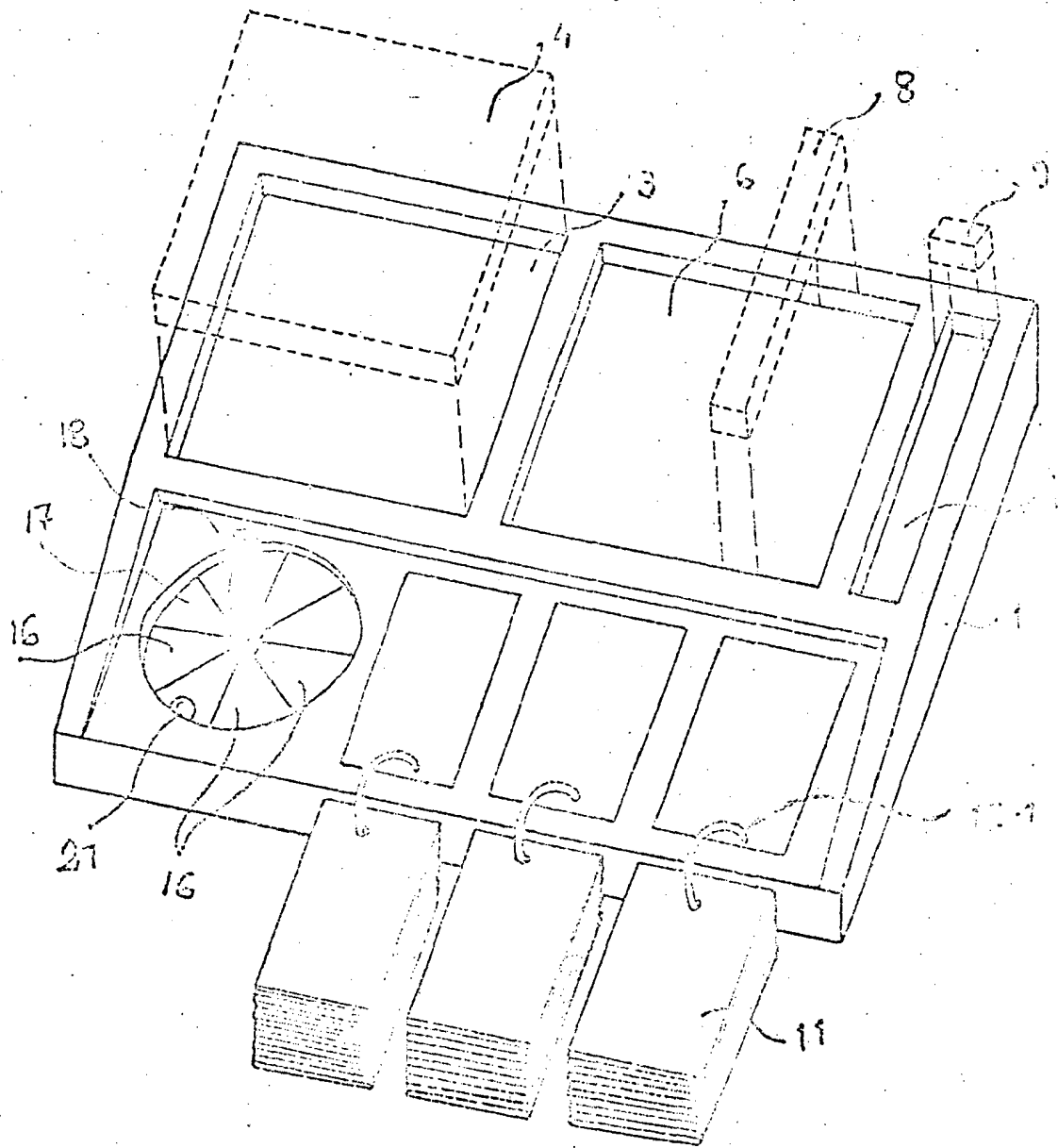


FIG 3



Escala variable