



19	ES	11	NUMERO	19	Y
		21	275734		
		22	FECHA DE PRESENTACION		

MODELO DE UTILIDAD

16 MAR. 1984

ESPAÑA

30	PRIORIDADES:	31	NUMERO	32	FECHA	33	PAIS
----	--------------	----	--------	----	-------	----	------

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63F 9/00

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	" JUEGO DIDACTICO "

71	SOLICITANTE (S)
	EDICIONES DIDASCALIA, S.A.

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	MADRID.- Parque de la Colina, Bloque, 3.

72	INVENTOR (ES)
	D. FELIPE SEGOVIA OLMOS.

73	TITULAR (ES)
	EDICIONES DIDASCALIA, S.A.

74	REPRESENTANTE
	JOSE PONS TORRES.

La presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere, como su título indica, a un JUEGO DIDACTICO de diseño completamente nuevo tanto en España como en el extranjero que presenta importantes ventajas sobre cuantos juegos del mismo tipo pueden encontrarse hoy en día en el mercado, tanto por su sencillez como por la comodidad de aprendizaje elemental que proporciona.

La edad preescolar constituye una etapa especialmente delicada en la formación de un niño, pues es en ella en la que se produce el paso de la mera diversión al aprendizaje; hasta entonces el niño no ha hecho otra cosa que jugar y entretenerse a su libre albedrío, y ahora va a empezar una etapa en la que se le empezarán a enseñar cosas concretas.

El estudio es en general menos placentero que la mera diversión, por lo que es fácil que el paso de una etapa a otra provoque en el niño animadversión contra el estudio.

Es por tanto de la mayor importancia lograr que el paso de una actividad a la otra resulte lo menos brusco posible, a fin de evitar traumas al niño, y para ello nada mejor que efectuar un solapamiento entre ambas actividades, de modo que los primeros aprendizajes se logren mediante juegos destinados al efecto.

Los ejercicios con tonalidades cromáticas

divierten a los niños. Con fichas y tonos distintos pueden crear libremente, siguiendo su inspiración. El niño se ve obligado a tomar iniciativas y decisiones.

30 El juego que constituye el objeto de la presente solicitud logra, sin dejar por ello de ser un juego, los siguientes objetivos:

1a) Fortalecer la capacidad óptica de diferenciación.

2a) Ejercitar la apreciación de formas.

35

3a) Reconocer las estructuras.

4a) Consolidar la capacidad de concentración.

40 El juego estimula a los pequeños a fijarse detenidamente en cada una de las mitades de las fichas (figuras de mosaico), para reconocer y distinguir sus características (contornos, forma interior, colorido), ordenándolas a continuación dentro de la figura a la que correspondan.

45

Este juego consta de un gran número de fichas con figuras de mosaico. Muchas figuras se parecen, pero sólo algunas son iguales. Hay que acostumbrarse a percibir las, lo que requiere un cierto esfuerzo y estimula la capacidad de observación y apreciación de detalles diferenciales o comunes.

50

El juego incluye una serie de fichas pla-

55 nas de material rígido cada una de las cuales incluye dos -
figuras en una de sus caras. Cada figura consiste en un mo-
saico constituido por una cierta combinación de figuras geo-
métricas sencillas (cuadrados, triángulos, octógonos, estre-
llas), cada figura se encuentra en varias fichas distintas,
lo que permite establecer entre ellas agrupaciones y ordena-
mientos diversos con arreglo a diferentes criterios.

60 En la hoja única de planos que se adjunta
se muestra con suficiente detalle una de las posibles reali-
zaciones prácticas del modelo, a título de mero ejemplo y -
por consiguiente sin carácter limitativo alguno.

La Figura muestra dos de las fichas. Los
distintos elementos geométricos incluidos en cada figura --
pueden tener tonalidades cromáticas diversas.

65 El modelo es realizable en diversas for-
mas y con los materiales adecuados, siendo susceptible de -
experimentar modificaciones de detalle siempre y cuando no
se alteren sus características esenciales.

- N O T A -

70 Los puntos de innovación que constituyen
el objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad en
España por veinte años son los siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

75 1a) JUEGO DIDACTICO, caracterizado por -
consistir en una serie de fichas rígidas de forma rectangu

lar cada una de las cuales contienen dos conjuntos distintos compuesto cada uno de una agrupación distinta de elementos geométricos sencillos. Cada agrupación está presente en varias fichas.

80

2a) JUEGO DIDACTICO, según reivindicación anterior, caracterizado porque los elementos geométricos es tán dotados de tonalidades cromáticas diversas.

3a) JUEGO DIDACTICO.

85

Tal y como se describe y reivindica en la memoria que antecede y para los fines en ella especificados.

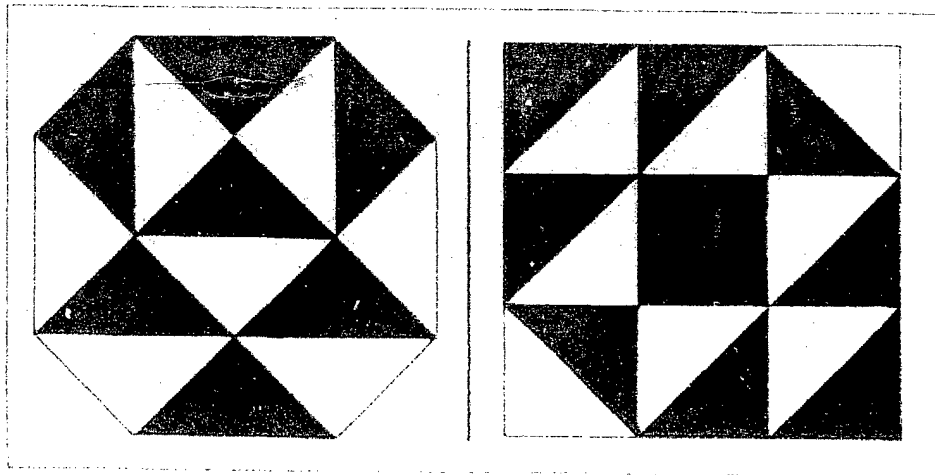
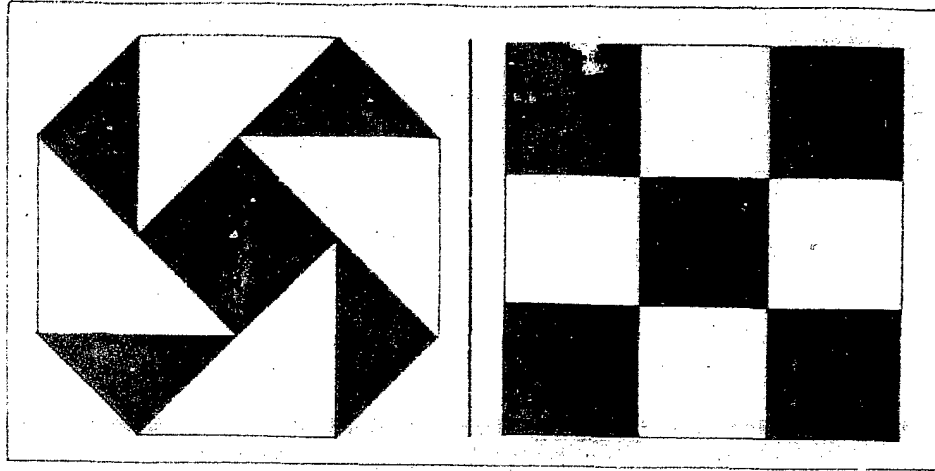
Consta la presente memoria descriptiva de cuatro hojas escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, 16 de Noviembre de 1.983

EL AGENTE OFICIAL.-

~~JOSE PONS TORRES~~

275794



A stylized signature or logo consisting of a large loop and a horizontal line.

ESCALA VARIABLE