



16 ES 11 21 22	NUMERO <b>275737</b>	19 Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>17-11-83</b>	

MODELO DE UTILIDAD

**16 MAR. 1984**

ESPAÑA

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL <i>A63F 9/00</i>
------------------------	--

64 TITULO DE LA INVENCIÓN  " JUEGO DIDACTICO "
--

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

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  MADRID.- Parque de las Colinas, bloque 3
---

72 INVENTOR (ES)  DON FELIPE SEGOVIA OLMO
---

73 TITULAR (ES)  LOS MISMOS SOLICITANTES
--

74 REPRESENTANTE  DON 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 empiezan 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 fichas y tonalidades --

cromáticas permiten a los niños 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:

1º) Introducir al niño en edad preescolar en el campo de la lógica matemática.

35 2º) Cubrir los niveles de abstracción correspondientes a los símbolos de las cosas, las imágenes y los símbolos gráficos.

3º) Motivar a los niños para aprender individualmente, por pares o en grupos, abriendo nuevos campos para que los maestros y educadores desarrollen sus propias ideas.

40 4º) Despertar y desarrollar profundamente la motivación, gracias a su alto nivel artístico de realización, a sus distintas tonalidades cromáticas y a la gran variedad de posibilidades y sugerencias que ofrece para desarrollar el lenguaje e introducirse en el campo de la lógica matemática.

45 50 El juego consta de una serie de fichas --

55 con formas geométricas sencillas (triángulos, círculos, --  
cuadrados) de diversas tonalidades geométricas. Existen --  
piezas de dos tamaños distintos, siendo el tamaño mayor do  
ble que el menor. Incluye también cartulinas con diversos-  
esquemas e ilustraciones que permiten elaborar ordenaciones  
y secuencias de iniciación a la lógica matemática, con ayu  
da o no de las fichas.

60 En las hojas de planos que se adjuntan -  
se muestra con suficiente detalle una de las posibles reli  
zaciones prácticas del modelo, a título de mero ejemplo y-  
por consiguiente sin carácter limitativo alguno.

La Figura 1 muestra las fichas, de dos -  
tamaños distintos como ya se indicó.

65 Las Figuras 2,3 y 4 representan algunas  
de las cartulinas, sobre las que pueden realizarse muy di-  
versas actividades con ayuda de las fichas. Pueden utilizar  
se también láminas que representen escenas diversas coti--  
dianas que resulten familiares para el niño.

70 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 -

75 Los puntos de innovación que constituyen  
el objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad en

España por veinte años son los siguientes:

REIVINDICACIONES

80

1a) JUEGO DIDACTICO, caracterizado por consistir en una serie de fichas con formas de figuras geométricas distintas y de diversas tonalidades cromáticas. Las fichas son de dos tamaños, siendo el tamaño mayor doble que el menor.

85

2a) JUEGO DIDACTICO, según reivindicación anterior, caracterizado por comprender además una serie de cartulinas con esquemas para establecer ordenaciones y secuencias con ayuda de las fichas y con escenas cotidianas sencillas.

90

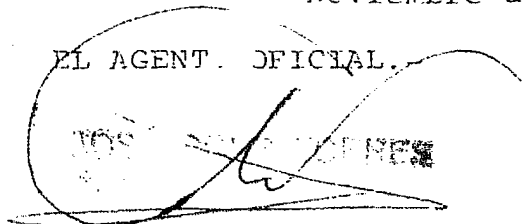
3a) JUEGO DIDACTICO.

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 1983

EL AGENT. OFICIAL.



275797

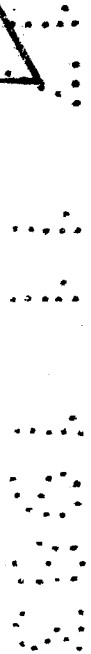
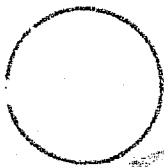
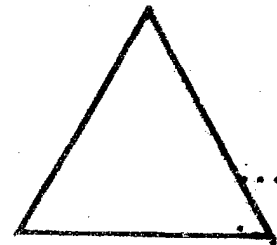
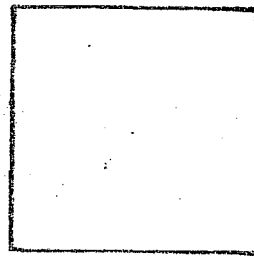
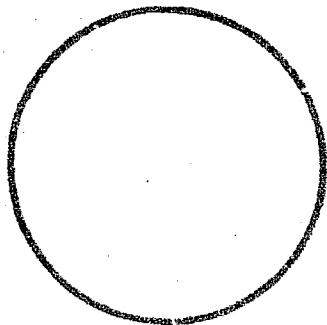


FIGURA-1

~~JOSE FONS TORRES~~  
~~R.P.~~

ESCALA VARIABLE

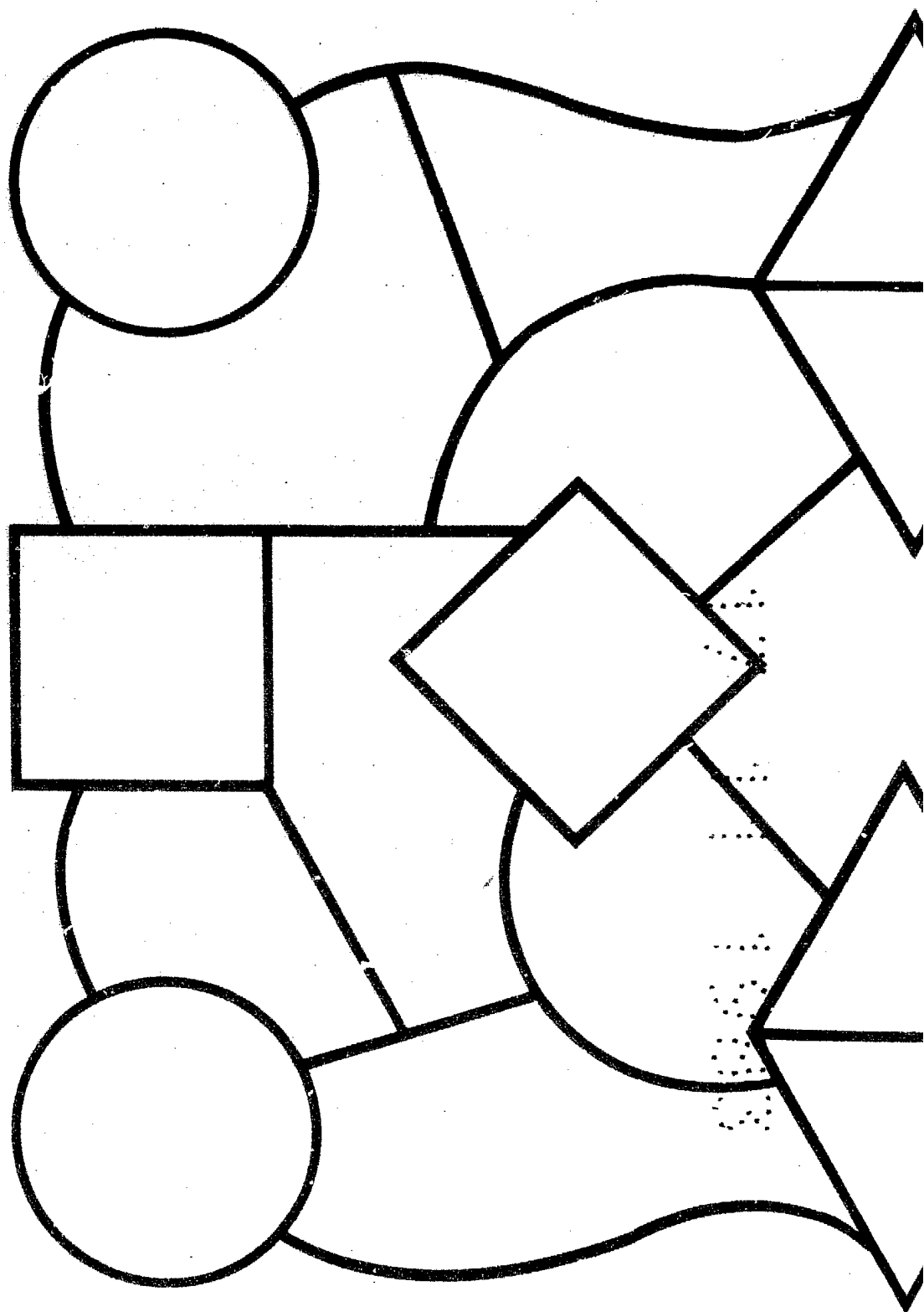
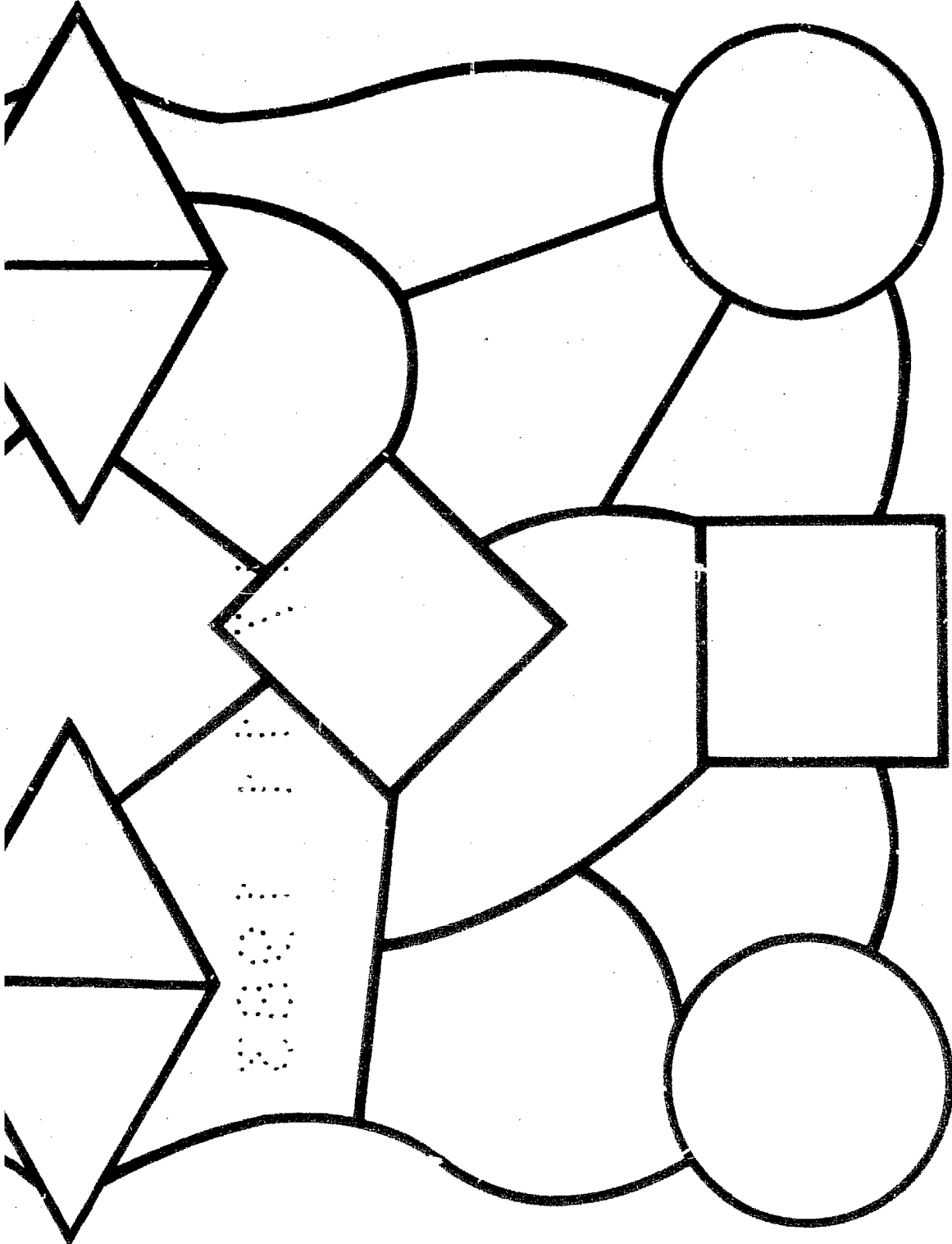


FIGURA - 1

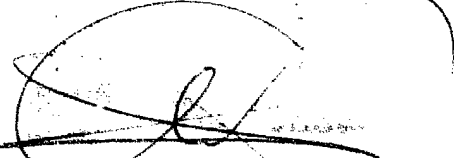
275797



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

RA-2

  
ESCALA VARIABLE

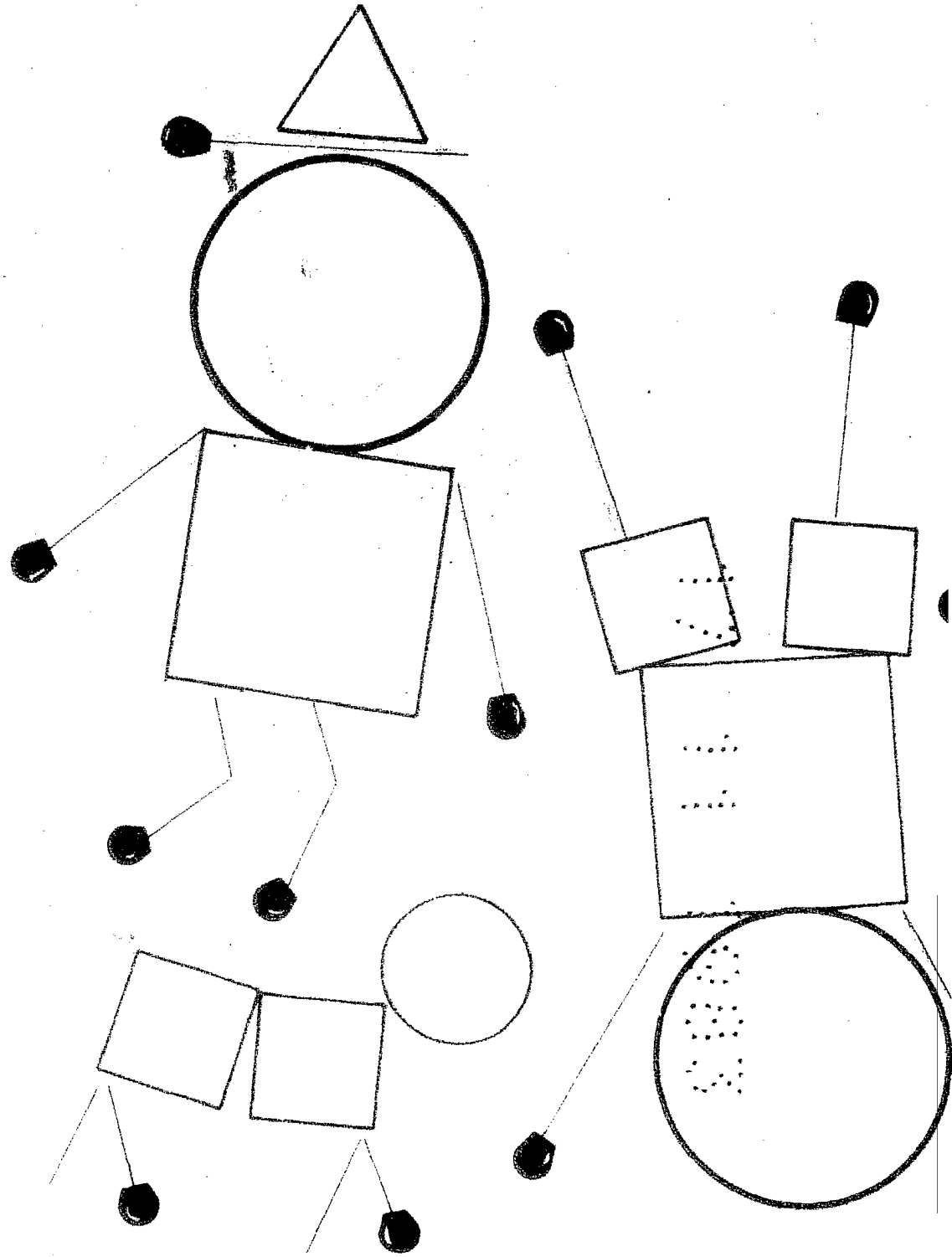
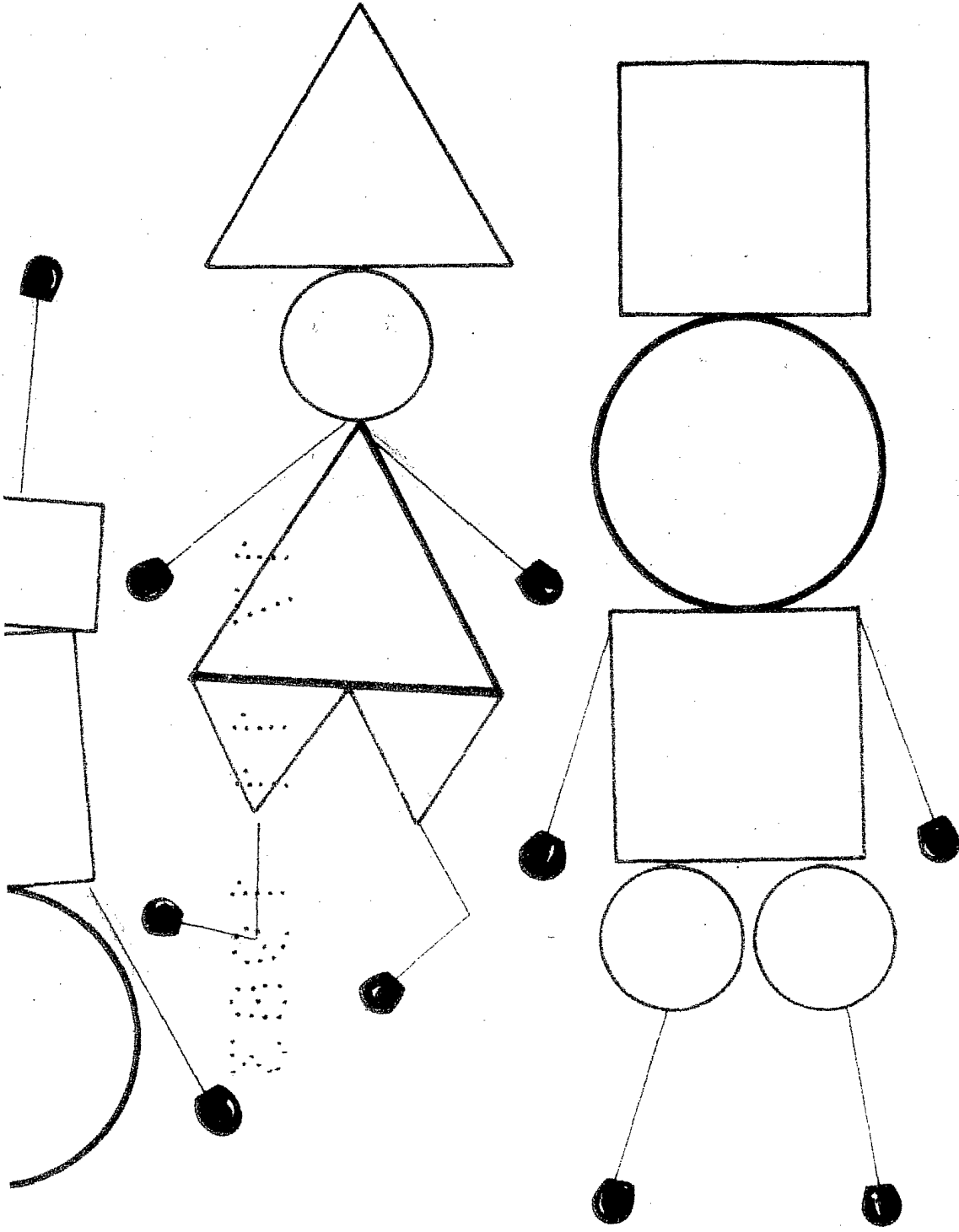


FIGURA - 3

275797



~~ESCALA VARIABLE~~

275797

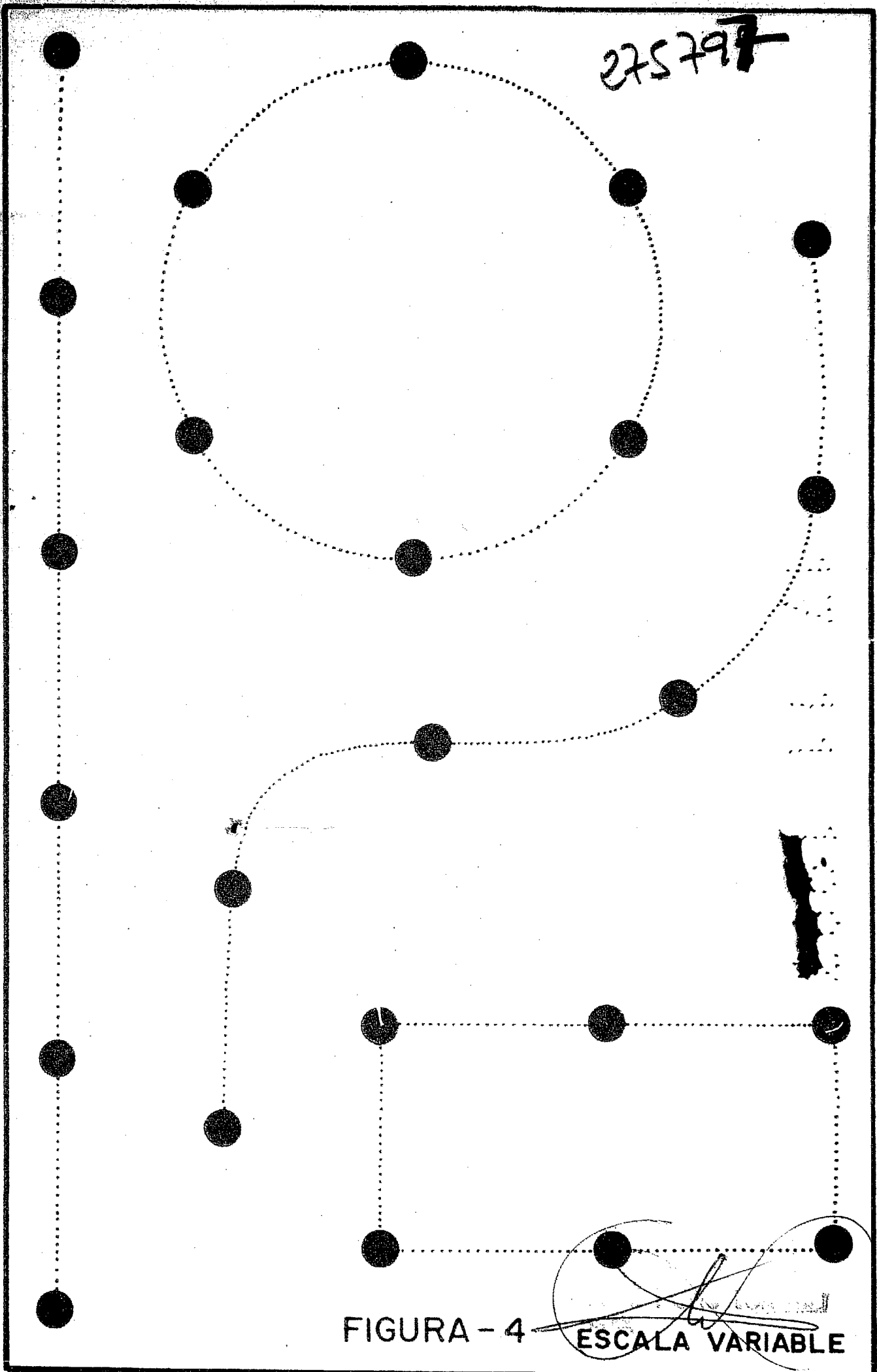


FIGURA - 4 ESCALA VARIABLE