



ESPAÑA

(18) ES (21) (22)	NÚMERO 275738	(19) Y
	FECHA DE PRESENTACIÓN 17-11-83	

MODELO DE UTILIDAD

16 MAR. 1984

(20) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(23) PAIS
(31) NÚMERO		

(24) FECHA DE PUBLICIDAD	(81) CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL
	A 63 F 9 / 00

(24) TÍTULO DE LA INVENCIÓN

" JUEGO DIDACTICO MULTIPLE "

(71) SOLICITANTE (S)

EDICIONES DIDASCALIA, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

MADRID.- Parque de la Colina, bloque 3

(72) INVENTOR (ES)

DON FELIPE SEGOVIA OLMOS

(73) TITULAR (ES)

LDS 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 MULTIPLE 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 divierten a los niños. Con ellos pueden crear libremente, siguiendo su inspiración. El niño se ve obligado a tomar iniciativas y decisiones.

30 En la mayoría de los casos, los niños en edad preescolar, entre los 3 y 6 años, cuando empiezan a ir al jardín de infancia o a párvulos ya poseen cierta experiencia y ciertas ideas relacionadas con conjuntos y números. Los juegos didácticos que presentamos aquí para profundizar en los conceptos de conjunto y número, tienen la misión de ordenar aquellas experiencias, sistematizar las ideas, consolidar los conocimientos previos, en resumen, fomentar técnicas intelectuales, mediante el juego.

35

40 Con los problemas motivadores que plantea el juego, adecuados a la edad y cuya dificultad va aumentando progresivamente, se crean las bases del pensar matemático, y así un buen punto de partida para la futura enseñanza de la matemática. Y esto porque el manejo de conjuntos tiene diversidad de significados.

45 1o) Se prepara al niño para la obtención de conclusiones lógicas. La formación de conjuntos guarda relación con el descubrimiento de propiedades.

50 2o) El niño llega jugando, a través de los conjuntos y operaciones con conjuntos, a los números y operaciones con --

números.

- 30) El niño va preparándose para el uso del lenguaje de la teoría de conjuntos y con ello para el uso del lenguaje de la matemática.

55
60
Junto al estímulo intelectual y en el mismo grado, está el desarrollo social y de la sensibilidad -- del niño. Este se ve fortalecido p. ej., cumpliendo las reglas del juego, reconociendo los éxitos de los demás niños que juegan, aprendiendo a perder y poniendo de acuerdo los propios intereses con los de los demás.

65
El conjunto de juegos didácticos es apropiado para niños del jardín de infancia, párvulos y primeros cursos de E.G.B.

Los niños de estas edades juegan solos, pero también pueden jugar en grupos mayores o menores. Este conjunto de juegos, contiene material para que puedan jugar hasta 20 niños a la vez.

70
75
El material de juego es resistente, y está ordenado de una manera clara y metódica, teniendo formas y tonalidades que incitan a jugar. Cuando un juego ha quedado introducido entre los niños, su diversidad estimulante -- muy pronto dará lugar a que éstos continúen jugando solos, -- e incluso inventen nuevas reglas y añadan complementos al -- juego, actividad en la que deberían ser animados.

El modelo consta de siete piezas distintas cuyas características y composiciones son los siguientes:

- 1º) Juego de datos (un tablero), para la comprensión del número 2.
- 2º) Juego de datos (4 tableros), para la comprensión simultánea de los números 1 y 2.
- 3º) Juego de dados (4 tableros), para la comprensión simultánea de los números 1 al 3.
- 4º) Juego de dados (4 tableros), para la comprensión simultánea de los números 1 al 4.
- 5º) Juegos de dados (4 tableros), para la comprensión de los números 1 al 6.
- 6º) 1 tablero y 32 fichas para hacer corresponder con los tableros para la comprensión simultánea de los números 1 al 6.
- 7º) Lotería de conjuntos (4 tableros y 4x 8 fichas para hacer corresponder con los tableros) para la comprensión simultánea de los números 1 al 6.

La composición global del juego didáctico

múltiple es por lo tanto la siguiente:

22 tableros de juego.

64 cartas o tarjetas para hacer correspon-
der con los tableros.

105

80 fichas grandes circulares de cuatro to-
nalidades cromaticas distintas.

100 fichas pequeñas circulares de las mis-
mas tonalidades.

110

1 dado grande con un punto distinto en -
cada cara.

5 dados grandes con puntos.

En la hoja de planos que se adjunta se --
muestra con suficiente detalle una de las posibles realiza-
ciones prácticas de los elementos constitutivos del juego -
múltiple, a título de mero ejemplo y por consiguiente sin -
carácter limitativo alguno.

115

Se representa algunas de las tarjetas, ca-
da una de las cuales tiene un motivo distinto. Estos motivos
se reproducen también en los tableros, permitiendó que las
tarjetas (así como las fichas) sean colocadas y ordenadas -
de muy diversas formas.

120

El modelo es realizable en diversas formas
y con los materiales adecuados, siendo susceptible de experi-
mentar modificaciones de detalle siempre y cuando no se alte-
ren sus características esenciales.

125

- N O T A -

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

130

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

1a) JUEGO DIDACTICO MULTIPLE, caracterizado por consistir en una serie de tarjetas de varios tamaños cada una de las cuales contiene un motivo distinto, motivos que existen también en un conjunto de tableros independientes.

135

2a) JUEGO DIDACTICO MULTIPLE, según reivindicación anterior, caracterizado porque los motivos consisten en reproducciones de animales, frutas, productos hortícolas y conjuntos de puntos ordenados de diversas formas, -- existiendo además fichas que contienen parte de un motivo -- cuyo tamaño total equivale al de varias fichas, a modo de rompecabezas.

140

3a) JUEGO DIDACTICO MULTIPLE, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las tarjetas -- mas pequeñas contienen motivos en ambas caras.

145

4a) JUEGO DIDACTICO MULTIPLE, según reivindicaciones anteriores, caracterizado por comprender además dos series de fichas circulares de diversas tonalidades cromáticas, y de dos tamaños diferentes, además de un conjunto de dados.

150

5a) JUEGO DIDACTICO MULTIPLE, según reivindicaciones anteriores, caracterizado por comprender siete - posibilidades distintas de juego, cada una con sus elementos.

155

6a) JUEGO DIDACTICO MULTIPLE.

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

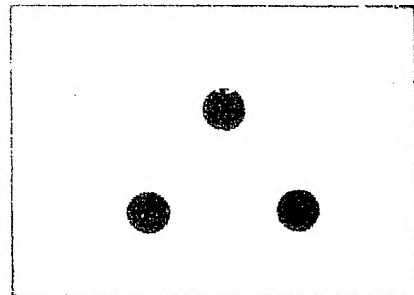
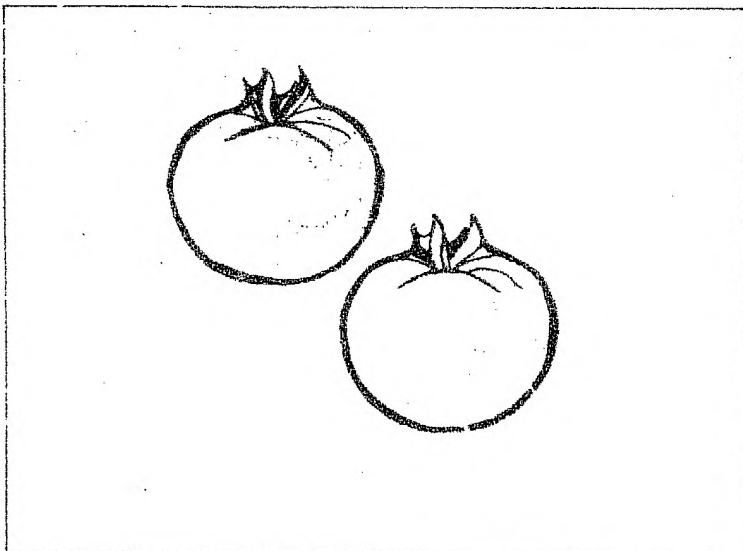
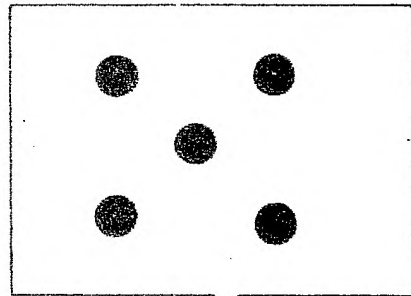
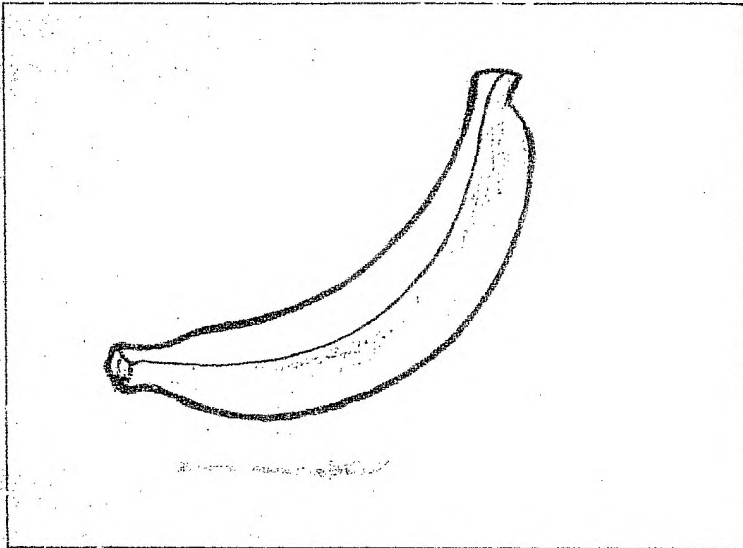
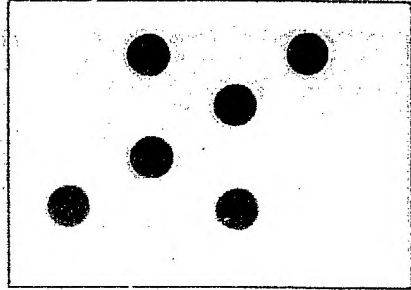
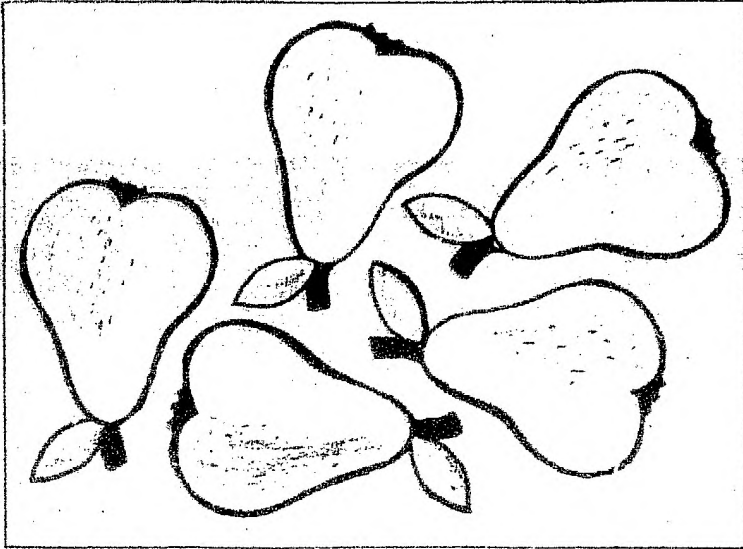
Consta la presente memoria descriptiva de siete hojas escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid 16 de Noviembre de 1.983

EL AGENTE OFICIAL.-

~~JOSE ANTONIO TORRES~~
EE

275798



~~JOSE BONIS TORRES~~

ESCALA VARIABLE