

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 160 908**

21 Número de solicitud: 201600406

51 Int. Cl.:

A63F 1/04 (2006.01)

A61B 5/16 (2006.01)

G09B 1/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

02.06.2016

43 Fecha de publicación de la solicitud:

13.07.2016

71 Solicitantes:

GONZÁLEZ LÓPEZ , Lorena (100.0%)
C/ Fruela nº. 12 - 4º dcha.
33402 Avilés (Asturias) ES

72 Inventor/es:

GONZÁLEZ LÓPEZ , Lorena

54 Título: **Juego para el autoconocimiento personal**

ES 1 160 908 U

DESCRIPCIÓN

Juego para el autoconocimiento personal.

5 **Sector de la técnica**

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego didáctico y de autoayuda con el que se pretende conseguir un mayor conocimiento de la identidad y personalidad del individuo que realiza el juego. Dicho modelo de utilidad consiste en la colocación de diferentes tarjetas de pequeño tamaño en las que están escritas palabras que reflejan rasgos de personalidad, actitudes, aptitudes, capacidades, creencias y otras cuestiones relevantes para un ser humano, en uno de los dos tableros que componen el juego. Para ello, se realizan determinadas preguntas que faciliten la reflexión, meditación e introspección sobre el conocimiento de uno mismo.

El presente modelo de utilidad forma parte del área de psicología en todas sus vertientes, ya que, el juego para el autoconocimiento personal permite el aprendizaje sobre uno mismo, un aprendizaje social en cuanto a conocer de forma más exhaustiva a otras personas, un aprendizaje clínico como técnica dentro de la psicoterapia convencional, un método de selección de personal como forma de conocer explícitamente a los candidatos al puesto vacante, así como cualquier otra utilidad, método o proceso que requiera el conocimiento detallado de la identidad de una persona.

25 **Estado de la técnica**

Dentro del estudio de la personalidad e identidad de los seres humanos se utilizan comúnmente test y cuestionarios que aportan un resultado genérico sobre el comportamiento de un individuo. También existen diferentes actividades, ejercicios y tareas escritas que permiten la deducción de ciertos rasgos y patrones de comportamiento. Hasta el momento, se han venido utilizando éstos y otros procedimientos similares para el conocimiento de la identidad personal basados en un sistema reflexivo o de escritura, frente a ello, el juego para el autoconocimiento personal propone un sistema físico, dinámico y visual que permite al individuo una mejor comprensión de su propia identidad.

35 **Explicación de la invención**

El presente modelo de utilidad está constituido por dos tableros diferenciados en función de su valor temporal, ya que representan al momento presente o al momento futuro, que sirven de base para colocar cada una de las tarjetas que conforman el resto del material didáctico.

Las tarjetas son extraídas una a una, y en ellas está escrito, impreso o se pueden añadir rasgos de personalidad, identidad, actitudes, valores, adjetivos, descripciones, características de un ser humano, capacidades, aptitudes o cualquier otra palabra que sirva para describir personal, emocional, psíquica o físicamente a un individuo.

En el reverso de las tarjetas está escrito, impreso o se pueden añadir preguntas, indicaciones, definiciones, reflexiones, descripciones, instrucciones o cualquier otro dato complementario que aporte claridad al concepto especificado en el anverso.

Mediante la combinación, reflexión y colocación de las tarjetas en cada uno de los tableros que componen el material didáctico, se favorece, entre otros, los siguientes aprendizajes:

- 5 - Identificación de los rasgos que componen la personalidad.
- Reflexión sobre rasgos, capacidades, actitudes, creencias y valores personales, entre otros.
- 10 - Elaboración de planes de acción para la adquisición, aumento y/o eliminación de determinados rasgos, actitudes, capacidades y creencias, entre otros.
- Obtención de una visión global de la identidad de una persona.
- 15 - Conocimiento, por parte de la persona que aplica, ayuda, gestiona o colabora en el juego, de los rasgos de identidad, comportamiento y personalidad del jugador.

Descripción de los dibujos

- 20 Se aporta con la solicitud, dibujos correspondientes a los materiales que componen este modelo de utilidad;

Figura 1 muestra una vista de frente del formato de tablero

- 25 Figura 2 muestra una vista de frente del formato de las tarjetas

Realización preferente de la invención

- 30 A la vista de lo anteriormente expuesto el juego didáctico y de autoayuda reivindicado en el presente modelo de utilidad consiste en una serie de tarjetas que comprenden diferentes significados psicológicos que se han de ir colocando en uno de los dos tableros que componen el resto del material didáctico.

- 35 Mediante la combinación, reflexión y decisión de establecer las tarjetas en uno u otro tablero, se facilita la comprensión, el aprendizaje y la clarificación de la identidad personal de un individuo.

REIVINDICACIONES

1. Juego didáctico y de autoayuda para el autoconocimiento personal **caracterizado** por constar de;

5

Al menos, dos tableros (1) de dimensiones adecuadas para su cómodo manejo sobre una mesa, en material de cartón plastificado o similar.

10

Baraja de, al menos, 150 tarjetas (2) de pequeño tamaño para su práctica colocación sobre los tableros (1), en papel naípe u otro material similar.

2. Juego didáctico y de autoayuda para el autoconocimiento personal conforme a reivindicación primera **caracterizado** por una serie de tarjetas (2) con información relativa al objeto del juego.

15

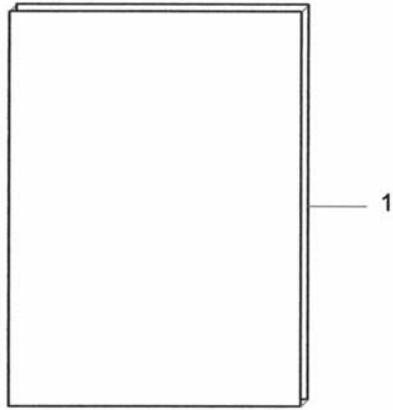


Fig. 1

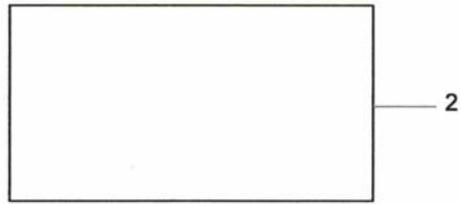


Fig. 2