

Contactenos

De: omar collazos <omarecoz@gmail.com>
Enviado el: sábado, 20 de julio de 2013 4:03 a. m.
Para: contactenos@sic.gov.co
Asunto: Complemento de información Radicado No 12-13754
Datos adjuntos: COMO POTENCIAR EL PENSAMIENTO ALEATORIO EN PRE.pdf

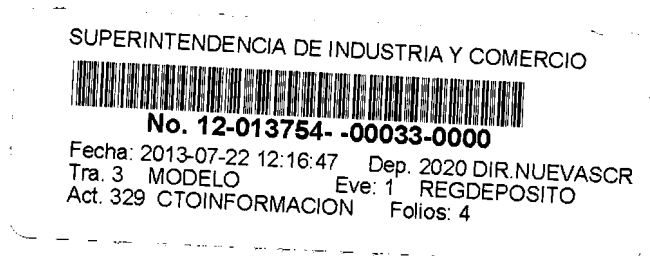
Hola administrador. En la independencia de Colombia no quiero que solicitud de patente a modelo de utilidad sea negada en la etapa definitiva de apelación; por lo anterior anexo este archivo de carácter estrictamente confidencial que muestra una aplicación de la ventaja de mi modelo de utilidad El Ajedrez del Kairos en el sector educativo (industria editorial-servicios) desde la primera infancia.

Mi radicado es el No. 012-013754

Le solicito hacerlo llegar a quien corresponda y se anexe junto a mas de 25 archivos que he enviado a protección de datos.

Atentamente.

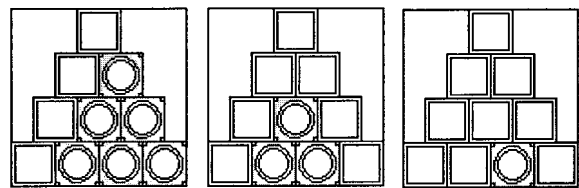
Omar Efraín Collazos.



5

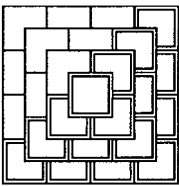
Usar inicialmente 10 fichas cuánticas dobles (doble-color), 6 de las cuales se combinan aleatoriamente cuando se agitan en un tubo plástico o de cartón (hecho con los cilindro de papel higiénico).Se reservan 4 para el punto flotante de:

$(4 + 3 + 2 + 1)u^3 = 10u^3$ (número triangular)

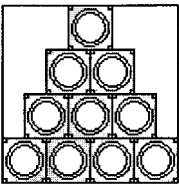


Este número triangular de bolas forma una pirámide de bolas en tres niveles y está incrustado tres veces en la siguiente construcción cúbica correspondiente a una pirámide de base cuadrada de bolas inscritas en sendos cubos perfectos unitarios (ver fotografías en otro artículo).

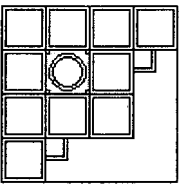
$(1^2 + 2^2 + 3^2 + 4^2)u^3 = 30u^3$ (pirámide de base cuadrada)



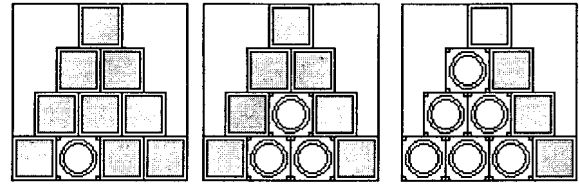
En la otra cara lateral se muestra el resultado de la suma de las otras tres caras laterales.



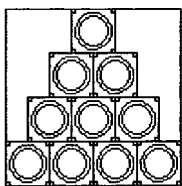
Y toda esta construcción gira periódicamente, cada 45 grados gracias a un pivote que tiene en la cara inferior que le sirve de base.



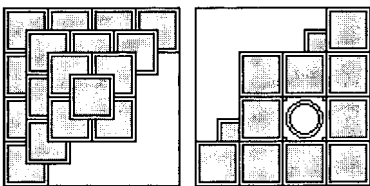
Todo esto se puede trasladar a tableros sucesivos donde la diagonal sirva para distinguir las dos regiones y se utilicen otros dos colores (para mostrar el teorema de los 4 colores, en geometría fractal cuántica), para simular el giro en sentido contrario siguiente.



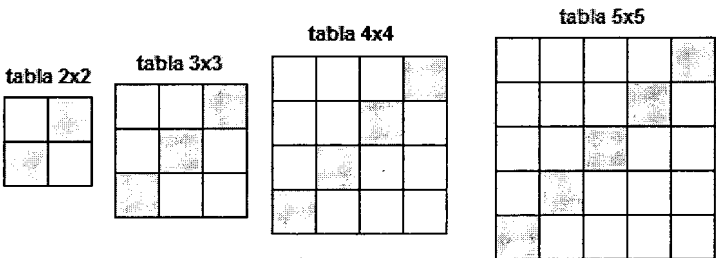
Donde el resultado está en la cuarta cara lateral.



Y el giro en sentido contrario esté representado por:

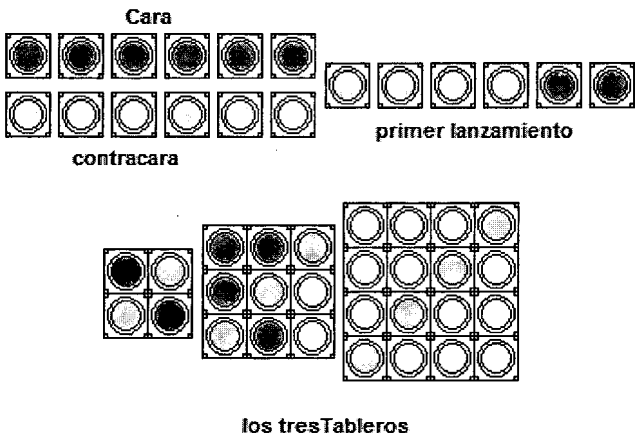


Estos son los 4 tableros en tres de los cuales los niños escogiendo un color escogen un sentido del número de círculos o bolas en uno de los dos sentidos de la rotación. Cada niño escoge 6 fichas en un doble color para lanzar y 10 fichas en otro doble color (distintos a los anteriores) para ubicar inicialmente en los puestos desocupados de los tres tableros. Cuando a un jugador se le agoten los diez fichas dobles ubicadas en los tres tableros, tendrá que declararse ganador comprobando que el número de fichas colocadas en distintas regiones de los tres tableros corresponden al número de fichas ubicando en una de las regiones del último tablero y seleccionado por él desde un principio.

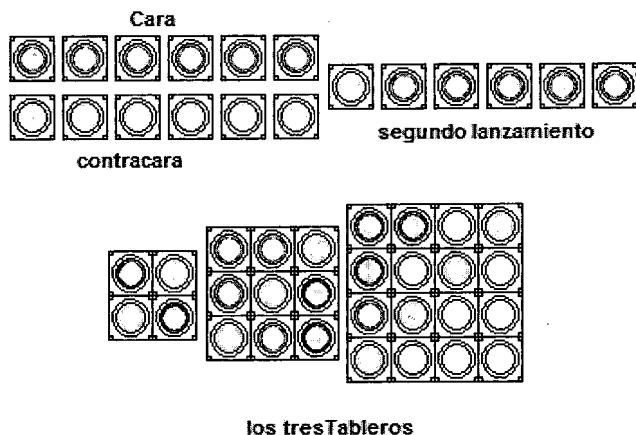


Ejemplo prototipo.

Escogeremos 6 fichas para lanzar de amarillo y azul; 10 fichas para ubicar de rojo y verde.



Veamos el segundo lanzamiento y su posible ubicación.



En este tercer lanzamiento tendríamos un posible ganador ya que hay 8 espacios, para un total de seis colores, las posibles parejas que pueden mostrarse en el tercer lanzamiento son:

$$(6, \emptyset); (5,1); (4,2); (3,3); (-6, \emptyset); (-5, -1); (-4, -2); (-3, -3)$$

Como la idea es que uno de los dos complete primero una de las dos posibles parejas:

$$(\pm 10, \pm 10)$$

Supongamos que los amarillos y los verdes sean escogidos por un solo jugador (le asignamos el sentido positivo) y el otro jugador escoja los azules con rojos (sentido negativo).

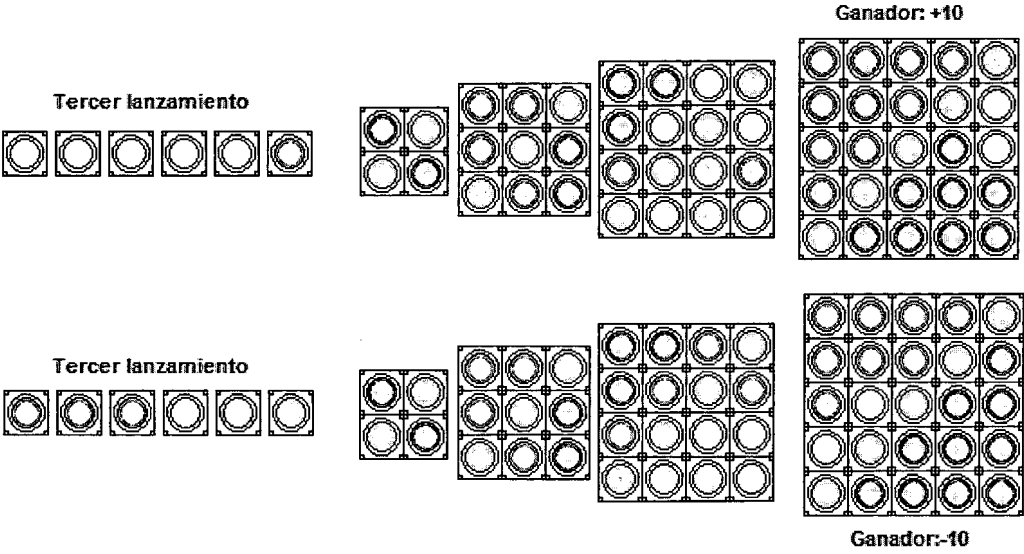
Entonces la partida va de la siguiente manera:

$$(4, -2) + (1, -5) \equiv (5, -7)$$

Ganan los positivos (el sentido positivo) si en el tercer lanzamiento se muestra: (5,1)

Ganan los negativos (el sentido negativo) si en el tercer lanzamiento se muestra: (-3, -3)

Mostremos los dos ganadores en dos tableros que simularían caras contrapuestas.



Con esto establecemos el currículo en pre-escolar desde -10 hasta +10, para conteo y calculo.