



DESCRIPCION

DEL MODELO DE UTILIDAD CUYO REGISTRO ME SOLICITA A FAVOR DE D. DELFIN DAEMAY GEMER y D. ANTONIO GANTO LIOVERAS, RESIDENTES EN BARCELONA, CALLE LAURIA 98, PRAL. POR: "JUGUETE INSTRUCTIVO".

Desde hace mas de un siglo, todos los grandes pedagogos del mundo civilizado se lamentan de la tortura que representa para el párvulo, la enseñanza de la lectura por medio de cartillas, cartones y carteles del antipedagógico delstreo. Efectivamente, el niño no posee ningún centro de interés que lo estimule para fijarse en la forma de las letras o sílabas, y por esta falta de base psicológica le resulta torturante la insistencia de padres y maestros para que aprenda los signos y sonidos de las letras.

Al hacer que el niño vea las letras y las sílabas en las palabras, o sea que lea por delstreo, se le entorpece, se le corta la asociación entre las palabras y su sentido, se le enseña a delstrear en lugar de leer y luego tiene que reeducarse, siendo la reeducación mas difícil que la educación, para que olvide el delstreo a beneficio de la verdadera lectura, viéndose en las palabras su sentido en lugar de ver solo letras y sílabas.

Pero a pesar de todo, no se había hallado solución práctica para enseñar la lectura a base de palabras, que es el elemento vivo del lenguaje en el niño, educándole para la lectura viva o de las palabras por su significado. Los cartones, carteles y cartillas, por mas que se ilustren y se basen en palabras, no presentan a los niños interés entretenido o mantenido para que estos se familiaricen con la forma de las palabras y lleguen a reconocerlas a la vez por su forma y su sentido, o sea por su expresión gráfica y semántica al mismo tiempo.

Para obviar los referidos inconvenientes, los recurrentes han ideado un juguete, para el cual se solicita el presente modelo de utilidad, que consiste en la combinación entre la forma de las palabras escritas y su significado, de una manera a la vez sencilla y atrayente, que estimula el interés y fija la atención de los pequeños sujetos a los primeros esfuerzos mentales de la instrucción elemental.

Consiste esencialmente el modelo, en un tablero sobre el cual se fijan, por encaje, un determinado número de piezas



rectangulares o de cualquier otra forma, sobre cuya superficie se dibujan los diversos objetos -animales, partes de los mismos, ciudades, figuras geométricas, enseres, muebles, etc. - representándose junto al objeto dibujado, una o mas veces, la palabra o palabras por las cuales se conoce lo diseñado, en el idioma que el niño deba aprender. La palabra explicativa, podrá representarse por ejemplo, sobre, bajo y a los lados de la pieza en que figure el dibujo, en el reverso de la misma y sobre su superficie externa, junto al propio dibujo y además en el espacio del tablero sobre el cual debe encajarse. El tablero en cuestión tiene tantos encajes como piezas pueda abarcar y la forma de dichos encajes es variable, pudiendo afectar la de un rectángulo, triángulo, círculo, etc., según las preferencias que a tal respecto sienta el constructor del juguete.

Es lógico que según el tamaño del tablero cabe encajar en él, al mismo tiempo, un número variable de piezas, pero como el cambio de las mismas no exige mayor trabajo que el de colocar las piezas de un rompecabezas, por ejemplo, es ilimitado el número de objetos que pueden representarse y turnar sobre el tablero.

Asimismo podrá construirse el juguete a que se refiere este modelo a base de piezas sueltas, que se correspondan mediante encaje por sus respectivas figuras y denominaciones.

El modelo puede construirse en cualquier tamaño, ya que en una escuela podrá fijarse en la pared a modo de encerado y por el contrario para uso familiar y lecciones a domicilio construirse a una escala que permita su fácil manejo, con la correspondiente tapa y aún en forma de maletín o estuche. El material adecuado para su construcción, es el corcho, por ser muy apto para el encaje exacto y firme de las distintas piezas, pero podrá construirse en madera, baquelita u otro cualquiera material que a ello se preste.

Para mejor comprensión y únicamente a título de ejemplo y sin que ello implique limitación alguna en el objeto del modelo que se solicita, nos referiremos a continuación a un caso práctico de realización del mismo según los dibujos que se acompañan.

En la figura 1ª se representa el tablero 1, sobre el cual se han fijado dieciséis piezas cuadradas. Sobre la superficie de las mismas pueden representarse los objetos, animales, etc., que se deseen y por encima y debajo de cada uno de ellos escribir en los rectángulos alargados correspondientes, la palabra o denominación que los distingue. Por ejemplo: Sobre el rectángulo 2, representaríamos una cabeza de perro y por consiguiente en los espa-



80 - cios rectangulares 3-3, pondremos la inscripci3n "cabeza de perro". Si en la pieza 4, representamos dibujados tres pies humanos, en los espacios contiguos 5-5, pondremos la leyenda "tres pies". Si en la pieza 6 representamos una montaa, en los rectangulos 7-7, pondremos la correspondiente palabra. Si en el recuadro 8 dibujamos un triángulo, la correspondiente palabra deberemos
 85 - grabarla en los espacios rectangulares 9-9 y así sucesivamente con las restantes doce piezas cuadradas.

La figura 2*, representa un fragmento del tablero con distintas formas de encaje, circular en 10-10, rectangular en 11-11 y cuadrado en 12-12, dentro de los cuales ajustaran exactamente las piezas correspondientes, 14,15 y 16 que se representan por el reverso en la figura tercera.

90 - No alterarán la esencialidad de este modelo, el que se construya en distintas formas y tamaños, ni la clase de material empleado en su construcción, así como el empleo de cualquier otro procedimiento de fijaci3n de las diversas piezas al tablero,
 95 - ni en fin todas las variaciones de detalle que no lo modifiquen fundamentalmente.

M O T A

Este modelo se refiere a:

100 - 1º - Un juguete instructivo caracterizado por combinar las figuras, escenas, nociones de cultura y los respectivos nombres, frases o leyendas, mediante la fijaci3n correlativa y alterna de las representaciones gráficas y los nombres o explicaciones de las mismas.

105 - 2º - El propio juguete caracterizado por utilizarse para enseñar a leer a base de las voces escritas combinadas con las figuras o escenas expresadas.

110 - 3º - El propio modelo caracterizado por poder ser utilizado en la enseñaanza de los rudimentos aritméticos a base de las cifras y sus denominaciones escritas y los rudimentos de historia y geografía a base de combinar simbolos con sus expresiones o explicaciones escritas.

115 - 4º - El propio modelo caracterizado por encajar o sujetar en un tablero diferentes piezas cambiabiles en las que previamente se han grabado las representaciones gráficas y dibujos y las leyendas o explicaciones a que se refieren las reivindicaciones anteriores.



5º - El propio modelo caracterizado por realizarse a base de piezas sueltas, que se correspondan mediante encaje, 120 - por sus respectivas figuras y denominaciones.

6º - "Un juguete instructivo".

Todo tal y como queda descrito y se representa en los planos adjuntos.

Consta esta Descripción de cuatro hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 4 Septiembre de 1946

P. A.

Xavier Fina, Coli

[Handwritten signature and scribbles]



Fig. 1

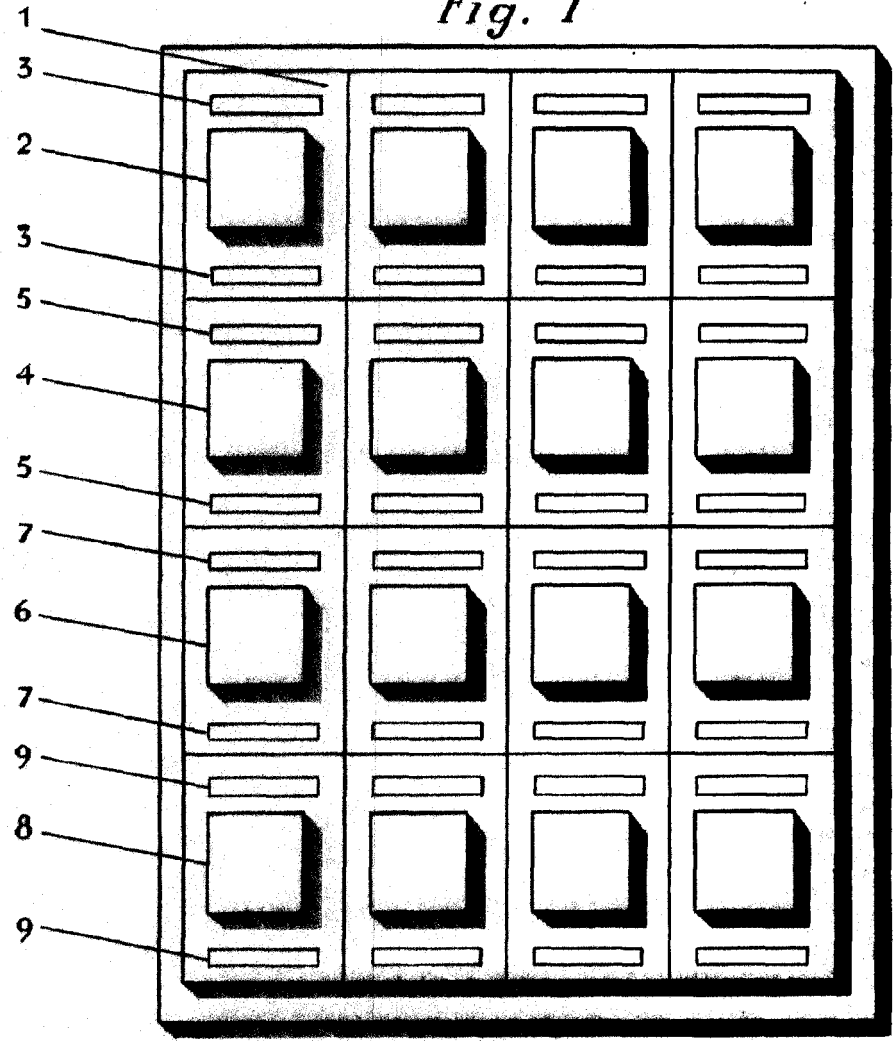
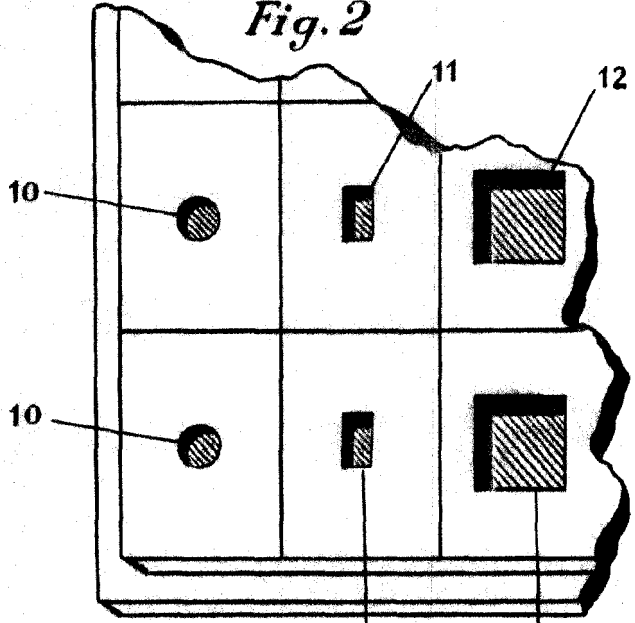
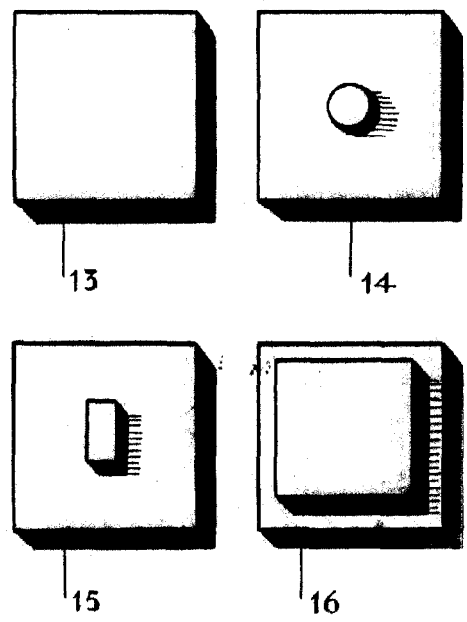


Fig. 2



Escala variable

Fig. 3



Handwritten signature or initials, possibly 'D. G. L.' or similar, located at the bottom right of the page.