



16195

16195

MEMORIA DESCRIPTIVAQUE SE ACOMPAÑAA LA SOLICITUD DE

UN MODELO DE UTILIDAD POR VEINTE AÑOS EN ESPAÑA A FAVOR DE DON SENEN CORROTO GUTIERREZ, RESIDENTE EN MADRID CALLE DE LA MAGDALENA Nº 1.

P O R

JUEGO EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA

INVENTOR: DON SENEN CORROTO GUTIERREZ

- 5 - La invención a la que se refiere la presente Memoria constituye una novedad pedagógica, ya que la forma de presentar a los niños los dibujos, palabras, sílabas y letras le atrae y cautiva desde los primeros momentos, por lo que se hace acreedor de la explotación exclusiva que por ella se solicita, con arreglo a las prescripciones del Estatuto vigente de la Propiedad Industrial de fecha 26 de Julio de 1929, texto refundido publicado el 30 de abril de 1930.

- 10 - Los métodos empleados hasta ahora para la enseñanza de la lectura, además de no ser tan atractivos, son menos prácticos que el que en la Memoria presente vamos a describir.

- 15 - Consiste de una doble cara de niño, dibujado en cartulina, con tres aberturas y múltiples discos, con dibujos, nombres silabas y letras, como el que aparece en el plano a manera de ejemplo. Colocado uno de los discos entre la doble cara que hace de pantalla, se invita al niño a que observe el dibujo que aparece en la frente y diga el nombre fijándose en las letras que aparecen en la boca.

- 20 - Una vez que el niño, leyendo los nombres, ha hecho girar el disco un cierto número de veces, se le invita de nuevo a que intente leer por el lado de la cara que carece de dibujos. Como en los primeros intentos tendrá dudas y confusiones, podrá mirar por el lado de los dibujos cuantas veces fuese necesario.

- 25 - Cuando lea sin equivocación el nombre de la fren-

16195

16 95



- 2 -

- 30 -
te, dividido en sílabas y ese mismo nombre dividido en letras de la boca, se le hará fijar especialmente la atención en las sílabas que aparecen aisladas en la abertura pequeña de la frente, que son las que en ese disco debe aprender, así como el nombre de la consonante que aparece sola en la cara opuesta y que le asociamos al de la figura cuyo nombre empieza por dicha consonante seguida de la letra "e". Ejemplo: la "p" de perro, la "b" de bellota, etc.

- 35 -
De esta forma aprende el niño los nombres, sílabas y letras de una manera sugestiva y amena, ya que aparecen y desaparecen las imágenes y palabras como en un "cine" en pequeño que despierta el entusiasmo y sostiene el interés de los niños, contribuyendo con ello a hacer agradable el aprendizaje de la lectura.

- 40 -
Hecha la descripción precedente, es necesario añadir que los detalles de la realización de la idea expuesta pueden variar, (como el número de discos, el dibujo que hace de pantalla, la materia de que está construido, etc.), sin que por ello cambie la esencia de la invención, que es la que se desprende de los párrafos que anteceden y la que se reivindica en la siguiente nota.

- 45 -

N O T A

En resumen, el Modelo de Utilidad que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

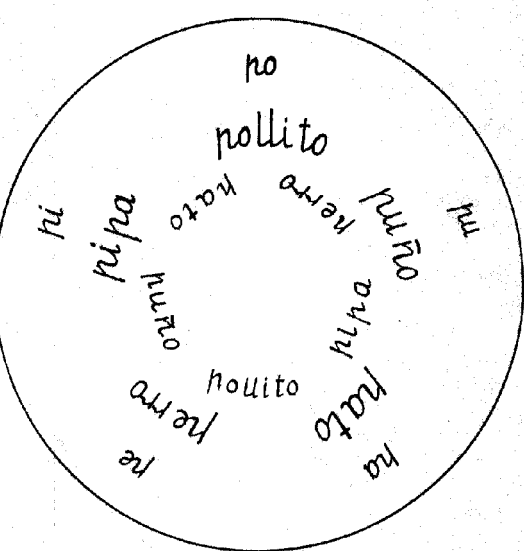
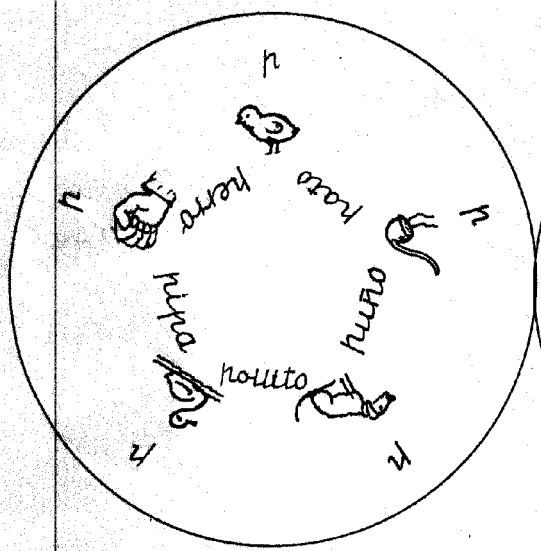
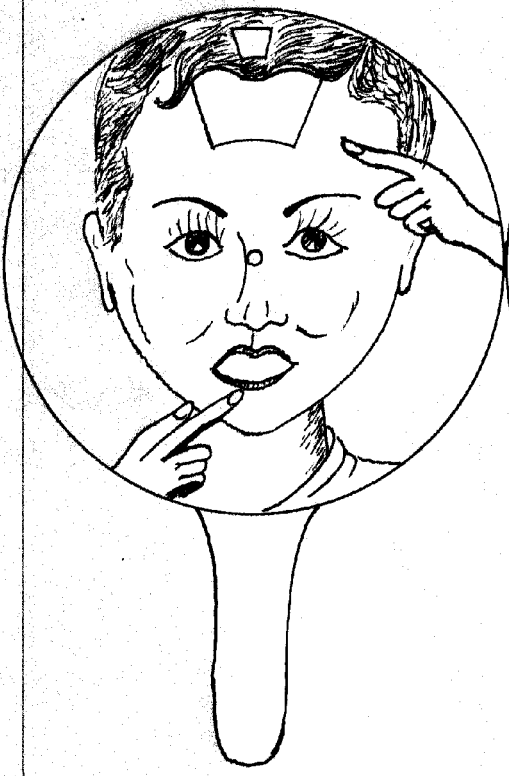
1º.-"JUEGO EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA" que consta de una doble cara de niño, dibujada en cartulina, con tres aberturas: dos en la frente y una en la boca por las que aparecen dibujos, palabras, sílabas y letras impresas en discos cambiables que giran en su interior.

2º.-"JUEGO EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA" conforme queda descrito en la presente Memoria que consta de dos páginas escritas a máquina por una sola cara y dibujos que acompañan.

Madrid, 22 noviembre de 1947

Lucien Bonet

16195
Plano 16195



Magnán, 1947 Escala: Variable
Luis (signature)