

72

170826

15 D



A/2.

MEMORIA DESCRIPTIVA

— UN MODELO DE UTILIDAD.

DURACION: VEINTE AÑOS

OBJETO: "JUEGO EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA GLOBALIZADA DE LECTURA
DINAMICO-VISUAL".

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I.P.C.
CLASE <u>G 0 9</u>
SUBCLASE <u>b</u>

Solicitante: D. Antonio DE LA TORRE Coines y D. Juan Antonio RIVAS López

Residencia: GRANADA.- C/ Huerta del Cordero nº 1,

Nacionalidad: española.



La presente descripción se refiere, como su enunciado indica, a un juego educativo, cuya finalidad es la de iniciar a los niños en la lectura y conocimiento de las letras, resultando de suma utilidad para obligar amena y gratamente al niño a desarrollar su aprendizaje, habiéndose comprobado experimentalmente que a las pocas sesiones de ejercicios con el juego que se preconiza, el párvulo puede pasar a leer en la cartilla, que le será conocida por haber trabajado con las mismas letras que la integran.

5

El aludido juego está constituido por una serie de tarjetas, letras sueltas, una ruleta, poliedros regulares en cuyas caras aparecen letras convenientemente repetidas, cartilla de lectura, cuaderno y unos soportes de discos dotados de letras y figuras que permiten formar palabras a través de unas ventanillas practicadas en el soporte, cuyas palabras pueden referirse a la figura representada y visible a través de otra ventanilla; asimismo comprende unas láminas a modo de tableros en los que figuran letras.

15

Los espacios o superficies en que están impresas las letras, se encuentran coloreados con tonos variables, pero siempre correspondiéndose a la misma letra de forma que el neófito pueda identificarlas en primera instancia por su color.

20

Otro elemento de particular importancia consiste en una figura estructural susceptible de desmontar partes integrantes, como por ejemplo un castillo desarrollado sobre un plano, cuyas torres están sobrepuestas de forma que puedan emplazarse o desplazarse de su posición; cada una de estas porciones desplazables están marcadas con los números dígitos, y permiten facilitar su conocimiento.

25

Con estos elementos, el profesor puede ir mostrando

30



al azar letras y posteriormente sílabas y palabras, mediante el uso de la ruleta y poliedros, para que los niños las identifiquen en sus cuadros, tarjetas, figuras estructurales, empleando al mismo tiempo una forma de juego que haga amena la clase. Asimismo, con estos elementos puede organizar diversos tipos de juegos de sobremesa, con los que los usuarios, al mismo tiempo que aprenden les sirve de entretenimiento.

A continuación se hará una descripción completa del aludido Modelo con referencia a los planos que se acompañan, en los cuales se representa, a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma preferente de realización susceptible de todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren fundamentalmente sus características esenciales.

45

En dichos dibujos:

•••••

La figura 1, representa una ruleta signada con letras y espacios indicativos.

•••••

La figura 2, es una lámina o tablero de juego.

•••••

La figura 3, un poliedro signado con letras y espacios indicativos a semejanza de la ruleta.

50

•••••

La figura 4, muestra el anverso y reverso de unas tarjetas impresas con letras, sílabas y palabras.

•••••

La figura 5, una ficha de letras sueltas.

•••••

La figura 6, una ficha para el juego de ruleta.

55

La figura 7, una tarjeta de vocales independientes.

La figura 8, una figura estructural de porciones desplazables.

La figura 9, un juego de discos de letras independientes.

60

La figura 10, un disco desmontado.



La figura 11, un juego de discos de letras, palabras y números.

La figura 12, un detalle de un disco de palabras y números.

65 La figura 13, una cartilla de lectura.

Como se ha dicho anteriormente, el juego está ideado para que el niño se inicie en la lectura y consta de todas las letras del alfabeto castellano; si bien en este ejemplo de realización solamente se detallan los elementos del primer ciclo, por considerar obvios los consecutivos.

70

La ruleta (1), constituida convencionalmente, la lámina o tablero de juego (2), así como el poliedro (3), en este caso dodecaedro regular, llevan marcadas las cinco vocales y las consonantes L, M, N, T, cada una en un color que será variable en todos los elementos del juego.

75

Este primer ciclo que se describe consta, asimismo, de doce tarjetas (4) con palabras que pueden ser compuestas perfectamente con las vocales y letras anteriormente mencionadas; en el anverso aparece en la parte superior una figura (4a), en la zona intermedia (4b) la palabra o nombre de la figura, y en la parte inferior (4c) las letras correspondientes a la palabra, cada una de ellas coloreada en los mismos tonos que la ruleta (1) o poliedro (3); en el reverso (4d) de las tarjetas (4) quedan signadas sílabas que pueden ser compuestas con las letras de la palabra del anverso, así como la propia palabra en otro tipo de letra para familiarizar al niño con los distintos tipos de imprenta.

80

85

Otro elemento consiste en fichas (5) del mismo tamaño, color y letras que las representadas en la lámina o tablero de juego (2). Asimismo consta de fichas sin signos (6)

90



y otras tarjetas de vocales, convenientemente coloreadas, en las que se inscriben sencillas palabras compuestas a base de la vocal correspondiente.

95

La figura estructural, en este caso representa un castillo (8) dibujado sobre un plano, que consta de un cuerpo y nueve torres móviles (8a); dos torres de cuatro almenas, tres de tres y cuatro de dos; estas torres encajan en los espacios (8b) del cuerpo del castillo (8).

100

En las figuras 9 y 11 se representan dos juegos de discos distintos, en ambos casos se encuentran cubiertos por dos láminas, anterior y posterior, a las que se solidarizan aquellos mediante un eje de giro (9a y 11a) respectivamente;

105

en el primer caso dichos discos son elementales y están divididos en sectores circulares, figura 10, y en cada uno aparece impresa una letra vocal o consonante, de acuerdo con el resto de los elementos anteriormente descritos, con el fondo, asimismo coloreado; en la lámina anterior apafecen una serie de ventanillas (9b), de forma que a través de ellas pueda leerse una letra con lo que combinando los discos (10)

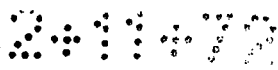
110

es posible componer palabras; para facilitar el manejo de tales discos, una porción de su periferia asoma ligeramente por los cantos de las láminas que los contienen. En el juego de discos representado en la figura 11, además de los discos elementales (10), comporta otro de mayor tamaño, asimismo dividido en sectores circulares, figura 12, pero en este caso comprende palabras, dibujos correspondientes a la definición de las palabras, así como un número de orden, la lámina superior presenta, además de las ventanillas (11b) que permiten leer la composición realizada con los discos elementales (10),

115

otras ventanillas (11c) y (11d) que permiten leer la palabra,

120



15 DIC 1978

número y figura respectivamente, si bien la figura puede ocu-
larse mediante una lámina (16) montada sobre el eje de giro
(11a) correspondiente, dotada de un apéndice radial (14) que
sale a través de una ranura (15) curvada, de forma que actuan-
do sobre el apéndice (14) pueda girar la lámina (16) para ta-
par o descubrir la figura a voluntad, de modo que solo pueda
leerse la palabra y el número.

A estos elementos se le añade un cuaderno de escri-
tura adaptado al conjunto del juego, así como una cartilla
representada en la figura 13, cuya cubierta posterior está
constituida por dos láminas entre las que se encuentran si-
tuados unos discos (13a) semejantes a los anteriormente des-
critos, si bien en este caso tienen signadas únicamente las
letras vocales, visibles a través de una ventanilla (13b);
las hojas de la cartilla presentan en el margen exterior unas
ventanillas (13c) que han de coincidir por superposición son
las (13b) de la cubierta posterior, y ante cada ventanilla
(13c) aparece impresa una letra consonante, de forma que pá-
gina a página puedan componerse sílabas; el resto de la car-
tilla contiene letras, sílabas, palabras y dibujos de acuerdo
con la homogeneidad del conjunto del juego.

A continuación se describe una forma de operar con
los elementos anteriormente expuestos, aplicados como método
de enseñanza:

Cada niño dispondrá de un juego de vocales (7), una
cantidad determinada de tarjetas (4), un juego de discos (9 ó
11), un cuerpo de castillo (8) sin torres, varias fichas (6)
sin letras, de un mismo color, y un juego de fichas con letras
(5). En el encerado o lugar visible por todos los alumnos se
coloca una ruleta (1).



155 El profesor comenzará explicando, por ejemplo, que a semejanza de espías, tendrán una forma de entenderse, a modo de clave entre él y los alumnos; así, en vez de decir araña, solo dirán la primera letra "a" de este modo nadie sabe, más que ellos, que "a" significa araña; con las restantes vocales se procede de igual manera, con lo que los niños llegan a compenetrarse rápidamente con las cinco vocales y sus respectivos colores.

160 Una vez conocidas las vocales, entra de lleno el juego de la siguiente manera:

Cada niño toma una tarjeta (4) a elección o señalada por el profesor, cuatro fichas de un mismo color (6), un cuerpo de castillo (8) sin torres, y su juego de discos (9 y 11).

165 El profesor hace girar la ruleta (1) y la letra marcada por la aguja la anotarán los niños que la posean en su tarjeta (4) sobreponiendo una ficha (6) bajo la letra correspondiente, a la vez que ponen la misma en el juego de discos (9 y 11). Así, el maestro va tirando una y otra vez hasta que se completen una o varias palabras. En este momento se detiene el juego, y el maestro, que ha ido anotando en la pizarra las letras que la ruleta (1) ha marcado, comprueba la veracidad de los resultados y hace que cada uno de los ganadores pongan una torre (8a) en el cuerpo del castillo (8), anotando el nombre de los ganadores. Estos toman otra tarjeta, los no ganadores siguen con la misma, pero separando las fichas colocadas, porque cada vez es un juego completo.

170 El niño que antes complete un castillo (8) habrá ganado y puede hacerse una especie de cuadro de honor con los campeones de cada día.

180



Simultáneamente puede ir cumplimentándose la escritura, que luego será coloreada con los colores correspondientes a las letras y por último componiendo palabras en las páginas posteriores.

185 El comenzar a leer en la cartilla (13) no es motivo de dejar el juego, que se continuará hasta su perfeccionamiento.

190 Cada tarjeta (4) lleva sílabas en su reverso (4d) con objeto de que el niño vea la variedad con las distintas vocales y la palabra para que la imagen sea percibida con distinto tipo de letra, así como poder conocerla sin la figura correspondiente.

195 Podrá haber juegos especiales para las escuelas compuestos por más cantidad de elementos, y, en este caso, el profesor entrega una tarjeta a cada niño y la canjeará al ganador cada vez.

200 Con los mismos elementos incluida la lámina (2) pueden realizarse juegos de mesa con un número de jugadores adecuado, en cuyo caso puede aplicarse como elemento de tiro la propia ruleta (1) o el poliedro (3), en los que aparecen determinadas palabras que proporcionan determinadas opciones a los jugadores, como por ejemplo el intercambio o elección de fichas o tarjetas con otros jugadores.

205 En este caso, un jugador hará de arbitro o banquero y será el encargado de regular el desenvolvimiento del juego, así como suministrar material u ordenarlo en los momentos oportunos; este árbitro puede intervenir en el juego, o desempeñar aquella misión exclusivamente.

210 Se barajan las tarjetas (4) y se reparten, cada jugador recibirá tres y las colocará sobre la mesa a la vista



de los demás; un cuerpo de castillo (8) sin torres y un juego de discos (9 ó 11), si se cree necesario.

215 Se colocan las letras (5) en un punto prefijado, comenzando el juego el jugador que tenga determinada tarjeta (4) prefijada de antemano. Al lanzar el poliedro (3) o hacer girar la ruleta (1), el jugador que lo realiza tomará la letra indicada por la parte superior del poliedro (3) o la aguja de la ruleta. Si la tuviese entre sus tarjetas, la colocará sobre la letra correspondiente de la lámina (2), y
220 si no la tuviese, la dejará a su lado. Cuando sale la palabra intercambio, el jugador que ha lanzado podrá cambiar las letras que no tuviese colocadas con cualquier jugador o con todos y por las letras que tampoco tengan colocadas. Es obligatorio cambiar con el jugador que lanzó. Una vez que este jugador completa sus cambios, siempre por la derecha, podrá intercambiar con los restantes, pero no obliga el cambio como en el caso anterior. Si sale la palabra elección, podrá el jugador tomar la letra que más le interese y esté sobre la mesa. Cuando se agotan estas letras, el jugador tirará
230 hasta que el poliedro o ruleta indiquen alguna letra que exista. Cuando un jugador completa una palabra se detiene el juego, y con los discos (9 ó 11) compone la palabra correspondiente y canjea las letras, nunca la tarjeta, por una torre (8a), que coloca en el castillo. El árbitro deposita las letras en sus respectivos apartados sobre la mesa o soporte
235 adecuado, y se continua.

El ganador es quien antes haya completado el castillo (8) con sus torres (8a).

Aunque no hay homogeneidad en el número de letras,
240 el niño las percibe todas al lanzar el poliedro o girar la



ruleta, ya que indistintamente van apareciendo unas y otras en la misma proporción.

245

Este juego puede ser ejercitado por un solo jugador poniendo con los discos (9 ó 11) cada una de las palabras correspondientes a las tarjetas. Cuando domina la técnica puede formar las palabras de la tarjeta con mayor número de elementos.

250

La forma, dimensiones y materiales podrán ser variables y en general cuanto sea accesorio o secundario, siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.

Los términos en que queda redactada esta Memoria son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar con carácter amplio y nunca en forma limitativa.

N O T A :

255

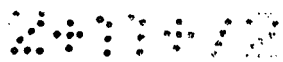
EL MODELO DE UTILIDAD que se solicita, deberá recaer, precisamente, sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

260

1). Juego educativo para la enseñanza globalizada de lectura dinámico-visual, caracterizado por comprender una pluralidad de tarjetas con letras, sílabas y palabras; fichas con una sola letra, vocales y consonantes; una ruleta que en cada segmento circular comporta una letra; un poliedro con una letra en cada cara, fichas con vocales exclusivamente; una figura estructural desmontable parcialmente;

265

una lámina o tablero de juego dividido en espacios con una le



270

tra en cada uno; unos discos móviles; así como cuadernos y cartillas; cada espacio de estos elementos, correspondientes a una letra, se distinguen por medio de colores diversos, para que puedan ser identificados independientemente por el color en primera instancia y después por el grafismo que incluyen la ruleta y el poliedro permiten la selección al azar de letras para su posterior selección, identificándolas por el color y forma, entre las fichas, tarjetas, discos y lámina o tablero.

275

2). Juego educativo para la enseñanza globalizada de lectura dinámico-visual, según la anterior reivindicación, caracterizado porque entre dos láminas sobrepuestas se colocan unos discos divididos en sectores circulares, en cada uno de los cuales se representa una letra y el color correspondiente de fondo; dichos discos se encuentran vinculados a las láminas mediante ejes de giro independientes, y en la lámina superior existen unas ventanillas a través de las cuales puede leerse una palabra formada por los diversos discos cuyas letras han podido ser seleccionadas por medio de la ruleta o el poliedro en sucesivas tiradas.

280

285

290

3). Juego educativo para la enseñanza globalizada de lectura dinámico-visual, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque en un juego de discos, uno de ellos comporta palabras, números de orden y dibujos alusivos a las palabras correspondientes, convenientemente dispuestos para que asomen a través de ventanillas practicadas sobre la lámina frontal que contiene a los discos, de forma que cada figura se corresponda con la palabra legible; dicha figura es susceptible de ser cubierta por una lámina intercalada entre el disco y la lámina superior, montada sobre el propio eje de giro de

295



aquél, cuya lámina de ocultación es susceptible de girar hasta cubrir el dibujo.

300

4). Juego educativo para la enseñanza globalizada de lectura dinámico-visual, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque en la cubierta posterior de la cartilla de lectura existe un juego de discos con solamente las vocales, mientras que en las páginas anteriores aparecen ventanillas que coincidiendo con un sector de cada discos permiten formar sílabas, ya que adosadas a dichas ventanillas aparecen letras consonantes; en el resto de la superficie de las páginas se encuentran inscritas letras, sílabas y palabras para ampliar los ejercicios de aprendizaje, presentando colores parciales en algunas letras, de acuerdo con los establecidos en los distintos elementos del juego, a fin de facilitar su identificación primaria.

305

310

5). "JUEGO EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA GLOBALIZADA DE LECTURA DINAMICO-VISUAL".

Todo ello según queda expuesto en la presente Memoria que consta de doce hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y dos hojas de dibujos que con la misma se acompaña.

MADRID, 14 de Julio de 1.971.

P.A.

Modesto P. A.
P.A.



170826 FIG. 1ª

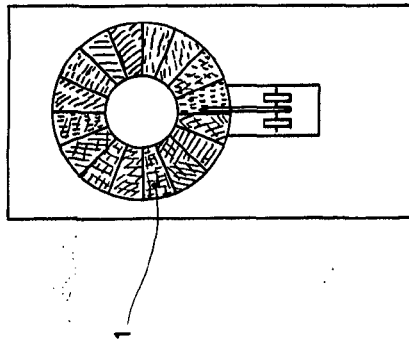


FIG. 2ª

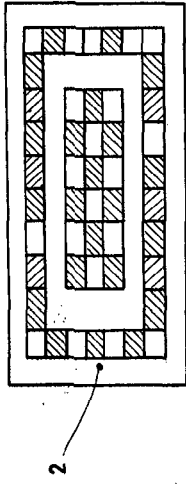


FIG. 3ª

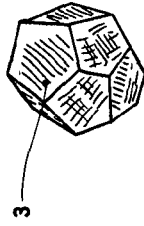


FIG. 4ª



FIG. 5ª



FIG. 6ª



FIG. 7ª

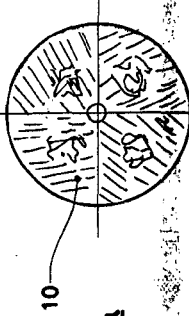


FIG. 8ª

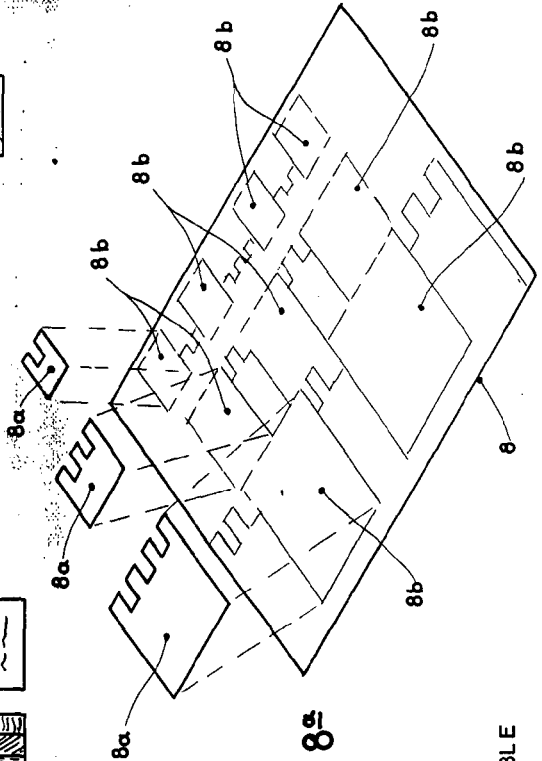


FIG. 8ª

ESCALA VARIABLE

FIG. 9ª

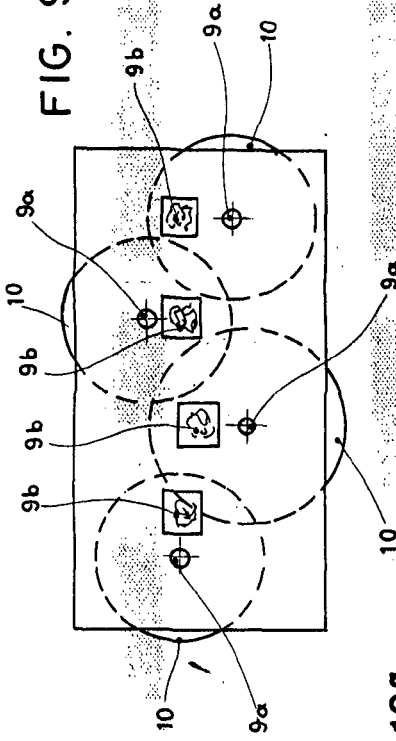


FIG. 10ª

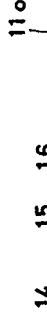
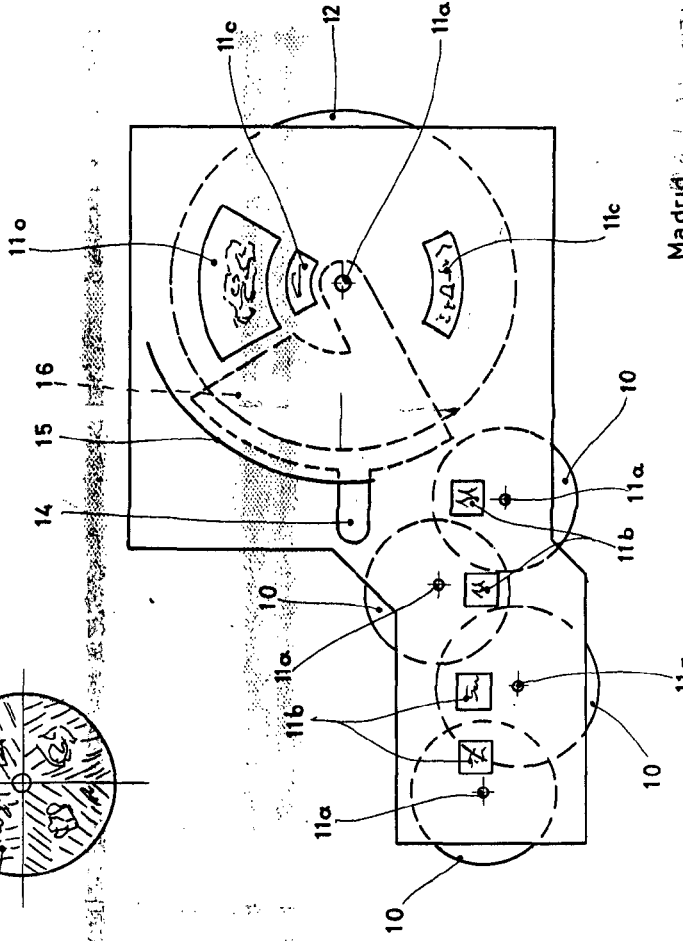


FIG. 11ª



Madrid

170826

FIG. 12ª

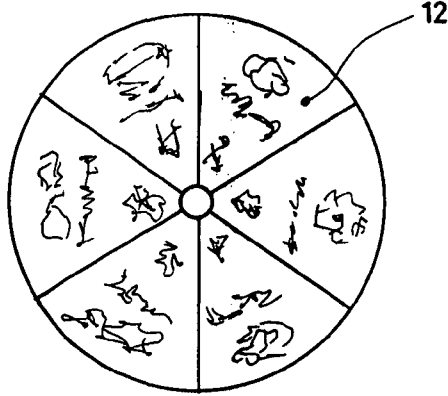
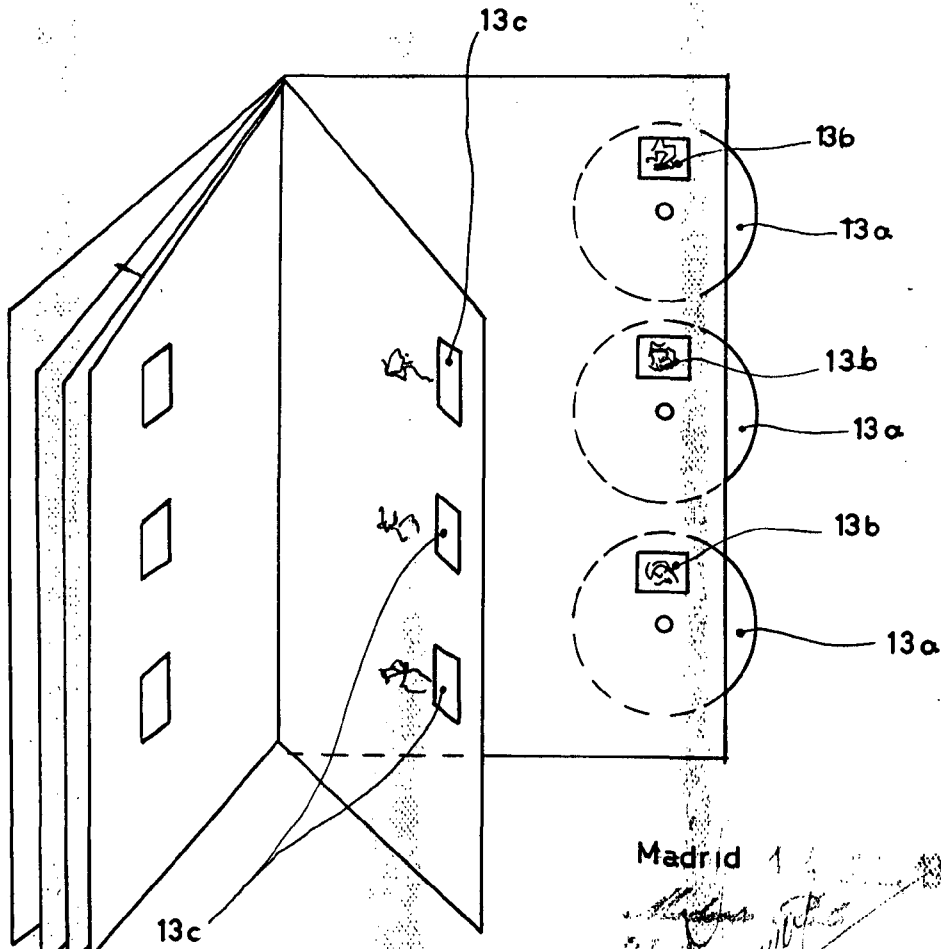


FIG. 13ª



ESCALA VARIABLE

Madrid 1

Antonio de la Torre Coines
Juan Antonio Rivas Lopez