

000074

186535



186535

## MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

### MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: TOZZI VINCENZO, de nacionalidad italiana.

RESIDENCIA: Via del Casaleto, 35 - ROMA (Italia).

ENUNCIADO: "JUEGO PEDAGOGICO".

Prioridad: Patente italiana n.º 54607-A/71 del 7-12-71.



1  
5  
10  
15  
20  
25  
30

La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre el que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial, exclusivo en el territorio nacional, de un Modelo de Utilidad de acuerdo con la vigente Legislación sobre Propiedad Industrial que, como el enunciado indica, se trata de "JUEGO PEDAGOGICO".

Este invento se refiere a un tablero de juego para la enseñanza de niños, diseñado para ayudar a los niños pequeños a aprender a leer, escribir y calcular.

El primer requerimiento básico para el progreso individual en cualquier sociedad civilizada, hoy establecido por medio de una educación obligatoria, es el aprender a leer y escribir. Esta primera etapa del aprendizaje del hombre es particularmente dura y difícil ya que prácticamente siempre, los alumnos son muy jóvenes cuando aprenden a leer y a escribir. En esta tierna edad, el niño, generalmente, no desea estudiar o aprender y solamente desea jugar y divertirse, aunque por otra parte siempre está ansioso de explorar nuevas cosas y de examinar como funcionan los juguetes. Por consecuencia, las primeras lecciones deben ser dadas al niño de acuerdo con métodos de enseñanza basados en reglas completamente diferentes y opuestas a aquellas que son aplicadas después, principalmente es necesario divertir al niño, jugar con él, y despertar su curiosidad con imágenes nuevas, intercambiables y fáciles que le puedan interesar. Esto se logra de acuerdo con el invento dando al niño un tablero de juego de enseñanza que comprende una caja aproximadamente paralelepípedica rectangular de poca altura que tiene en su superficie frontal medios para inserción de deslizaderas alargadas provistas de una pluralidad de figuras y caracteres, medios para acomodar cartas individualmente que están provistas con las mismas figuras y caracteres, y medios para recibir selectivamente y mirar tales cartas en alineamiento horizontal y en un orden deseado.

Una realización preferida del invento se describe



1 a continuación a manera de ejemplo y con referencia al dibujo adjunto en  
el que la única figura es una ilustración esquemática del lado frontal del  
tablero de juego para enseñanza de niños.

5 Este tablero de enseñanza para niños comprende una  
caja relativamente delgada rectangular de madera o de plástico e indicada  
por el número (1) en el dibujo. La superficie frontal de la caja (1) está  
provista de ranuras (2) hechas del mismo material que la superficie supe-  
rior de la caja y extendiéndose en paralelo a los lados laterales de la  
caja (1). Las ranuras (2) están dispuestas en pares para formar guías (3)  
10 para las deslizadoras (4), preferiblemente de material plástico. Las des-  
lizaderas alargadas (4) son insertables deslizable y moviblemente a lo lar-  
go de las guías (3) y pueden ser cambiadas según se desee. Cada deslizade-  
ra alargada (4) lleva una pluralidad de figuras o dibujos. Una de las des-  
lizaderas (4), la superior de los dibujos, se muestra parcialmente sacada  
15 de su sitio.

En la realización ilustrada hay cuatro ranuras (2)  
formando dos guías (3) para dos deslizaderas alargadas (4). Cada una de  
las deslizaderas alargadas (4) está dividida en una pluralidad de paneles  
(11), cada uno llevando una figura o dibujo y, por ejemplo, una letra ma-  
20 yúscula y la misma letra impresa en minúscula o un número. En la realiza-  
ción ilustrada hay doce paneles (11) en cada deslizadera alargada (4), ha-  
ciendo un total de veinticuatro paneles en las dos deslizadoras, lo cual  
corresponde al número de letras del alfabeto latino. Para acomodar las le-  
tras del alfabeto inglés, habrá dos paneles más (11) en cada deslizadera  
25 (4). Además, con la adición de paneles se puede acomodar nuestro invento  
a cualquier número de letras.

Dispuestos debajo de las guías (3), en la superfi-  
cie superior de la caja (1), hay unas casillas (5) que corresponden en nú-  
mero al número de paneles (11) de las deslizaderas (4). Las casillas (5)  
30 sirven para acomodar las cartas cambiables que, preferiblemente, están he-



1 chas de material plástico y cada una llevando la misma figura o dibujo y  
las mismas letras o números que el panel adyacente asociado (11). Finalmen  
te, la superficie frontal de la caja (1) está provista cerca de su extre-  
mo inferior de un rebaje rectangular que se extiende con sus lados más lar  
5 gos en paralelo a los lados más largos de la caja (1) que está cubierta de  
un cristal esmerilado o alguna placa translúcida de material plástico para  
formar el visor (7) en el cual las cartas pueden ser colocadas y vistas,  
estando las cartas (6) retenidas por su extremo inferior por medio de una  
varilla de apriete por muelle (8) sujetas y extendiéndose a lo largo del  
10 borde inferior del visor (7). Las cartas (6) pueden ser colocadas en el vi  
sor (7) en cualquier orden deseado, diferente de aquel de los paneles (11)  
de las deslizadoras alargadas (4). Dispuestas en el rebaje rectangular que  
está debajo del cristal translúcido o placa de plástico del visor (7) hay  
una o más bombillas eléctricas, las cuales a través de un interruptor de  
15 botón (9) están conectadas a un suministro de energía tal como una batería  
o por medio de un enchufe hembra (10) al sistema de suministro de energía.

Habiendo descrito la disposición del juego de ta-  
blero de enseñanza para niño, su uso será descrito tal como se describe a  
continuación. Las figuras o dibujos de los paneles (11) de las deslizade-  
20 ras (4) muestran cosas o animales bien conocidos por el niño. Los nombres  
de estas cosas o animales son claramente repetidos varias veces por el pro  
fesor. La primera letra de estas cosas o animales, la cual puede ser vocal  
o consonante, está descrita de acuerdo con el método de enseñanza global  
como letra capital en una esquina superior y como letra minúscula en la  
25 otra esquina superior de cada panel (11). De manera que el primer panel  
(11) puede mostrar, por ejemplo, una manzana y en las esquinas superiores  
de este panel puede aparecer la "m" en mayúscula M o en minúscula m respec  
tivamente, el segundo panel puede mostrar una rueda así que en su esquina  
superior estará descrita R mayúscula y r minúscula, el tercer panel puede  
30 mostrar un perro y en sus esquinas superiores estará escrita la letra P.



1 mayúscula y la p minúscula y así sucesivamente.

Primeramente, el niño se divertirá mirando las figuras ilustradas en los paneles (11) de las deslizadoras (4) y casi sin notarlo, el niño empezará a asociar los nombres de las cosas o animales  
5 ilustrados en los paneles cuyos nombres repite el profesor.

Simultáneamente, también las letras contenidas en las esquinas de los paneles se imprimen en la mente del niño, de manera que éste asociará la letra M a la palabra "manzana" y la letra R a la palabra "rueda", y así sucesivamente.

10 Entonces el niño puede comenzar a divertirse con las cartas o tarjetas recogidas en las casillas (5), mirándolas y notando que ellas llevan las mismas figuras de los paneles (11) de las deslizadoras (4) y también las mismas vocales y consonantes. Entonces el niño puede colocar las cartas (6) en el visor (7) en el mismo orden o en orden diferente que los paneles (11) en las deslizadoras mirándolas mientras son  
15 iluminadas desde debajo por medio de bombillas eléctricas, a través de una placa de cristal esmerilado, en el visor mientras se presiona el interruptor (9) para cerrar el circuito eléctrico a la batería o el sistema de alimentación de energía eléctrica, en general, a través del enchufe hembra  
20 (10). Después de que el niño se ha familiarizado con el uso y observación de las cartas (6) y las figuras y letras mostradas ahí así como su pronunciación y la sucesión de vocales y consonantes en cada palabra, el niño puede finalmente averiguar que, la palabra ángel puede estar compuesta poniendo juntamente las primeras letras de las cartas amapola, nuez, gato,  
25 elefante y león. De manera que, sin darse cuenta, el niño gradualmente aprende a componer las palabras con la misma facilidad que con el método de enseñanza global pero con menos esfuerzo y disfrutándolo. Colocando una hoja de papel semitransparente en las cartas dispuestas en el visor o usando cartas teniendo letras perforadas, el niño puede copiar con un lápiz en  
30 la hoja de papel las letras escritas en las esquinas superiores de las car

186535



1 tas, de esta manera formando las palabras correspondientes. Entonces es  
fácil continuar enseñando al niño y proceder a los primeros elementos de  
aritmética, usando deslizaderas y cartas en las cuales cada simple cosa  
o animal en la serie continua de dibujos o pinturas está ilustrada una  
5 vez, dos veces, tres veces, y hasta doce veces en cada panel de las desli-  
zadoras y en cada carta el número de las cosas o animales tal como se in-  
dica. De esta primera noción de Aritmética es luego fácil proceder al con-  
cepto de adición y substracción y luego con un esfuerzo un poco mayor, pe-  
ro sin embargo, tolerable pasar a los conceptos de división y multiplica-  
10 ción.

Evidentemente, cada uno de los tableros de juego  
de enseñanza para niño propuestos iran provistos de un gran número de des-  
lizaderas y cartas correspondientes, las cuales pueden ser acomodadas en  
el interior de la caja de juego. El número de deslizadoras y cartas puede  
15 ser aumentado tal como se desee de manera que no haya límite en el número  
de imágenes o figuras tal como se requiere en los métodos de enseñanza  
global y de esta manera, el interés del niño en el juego de enseñanza pue-  
de ser mantenido vivo y su disfrute o diversión en el juego puede aumen-  
tarse.

20 Descrita suficientemente la naturaleza del presen-  
te invento así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su  
conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma,  
materia y disposición, sin salirse del cuadro del invento, en cuanto tales  
alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

25 El solicitante, al amparo de los Convenios Inter-  
nacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de extender  
la presente demanda a los países extranjeros, si fuera posible, reivindi-  
cando la misma prioridad de la presente solicitud.

N O T A

30 El Modelo de Utilidad que se solicita por veinte

186533



1 años para España, de acuerdo con la vigente Legislación sobre Propiedad Industrial deberá recaer sobre "JUEGO PEDAGOGICO" en todo de acuerdo con las siguientes

REIVINDICACIONES:

5 1ª) Juego pedagógico, caracterizado porque comprende una caja relativamente delgada de forma de paralelepípedo rectangular, teniendo en su superficie frontal medios para la inserción de deslizaderas provistas con una pluralidad de figuras y caracteres, medios para acomodar individualmente cartas provistas con las mismas figuras y caracteres  
10 y medios para selectivamente recibir y mirar dichas cartas en alineación horizontal en un orden deseado.

2ª) Juego pedagógico, en todo de acuerdo con la primera reivindicación, caracterizado porque dichos medios para recibir y ver dichas cartas son un visor formado por un rebaje rectangular dispuesto en la porción inferior de la superficie frontal del tablero y extendiéndose con sus lados más largos en paralelo a los lados más largos de éste último, en dicho rebaje rectangular acomodándose por lo menos una bombilla eléctrica conectable a través de un interruptor en la superficie  
15 frontal del juego de tablero a una fuente de energía eléctrica, dicho rebaje rectangular estando cubierto por una placa de material translúcido, dichas cartas provistas de figuras y caracteres, y dispuestas para ser colocadas en dicha placa de material translúcido y ser vistas y retenidas en esa posición por medio de una varilla de muelle de presión extendiéndose a lo largo del lado inferior de dicho visor.

25 3ª) Juego pedagógico, en todo de acuerdo con la segunda reivindicación, caracterizado porque dichos medios de interrupción para conectar dicha bombilla eléctrica de luz en dicho rebaje rectangular a la energía eléctrica es un interruptor de botón y dicha fuente de energía eléctrica es una batería.

30 4ª) Juego pedagógico, en todo de acuerdo con la



1 segunda reivindicación, en donde el enchufe hembra está provisto en el la  
do frontal del juego de tablero para conexión a un sistema de alimentación  
de energía eléctrica general y dichos medios de interrupción son un inte-  
rruptor de botón para conectar dicha bombilla de luz eléctrica en dicho  
5 rebaje rectangular al sistema de alimentación de energía eléctrico gene-  
ral.

10 5ª) Juego pedagógico, en todo de acuerdo con la  
primera reivindicación, en donde dichos medios para la inserción de desli-  
zadoras comprenden una pluralidad de ranuras extendiéndose en pares y en  
paralelo a los lados más largos del tablero en la superficie frontal de  
él, para formar guías para recibir deslizantemente dichas deslizadoras que  
llevan una pluralidad de paneles cada uno provisto de una figura y caracte-  
res, y dichos medios para acomodar individualmente dichas cartas compren-  
diendo una pluralidad de casillas dispuestas en serie y en paralelo a/y  
15 debajo de dichas guías de dichas deslizaderas, cada una de dichas cartas  
mostrando en su lado frontal la misma figura y caracteres que los caracte-  
res del panel adyacente asociado en dichas deslizadoras.

20 6ª) Juego pedagógico, en todo de acuerdo con la  
quinta reivindicación, en donde cada uno de dichos paneles sobre las desli-  
zadoras y cada una de dichas cartas lleva una figura ilustrando una cosa  
o animal muy familiar para los niños pequeños y la letra inicial de dicha  
cosa o animal está mostrada como letra mayúscula y como letra minúscula  
en las esquinas superiores de dichos paneles y cartas.

25 7ª) Juego pedagógico, en todo de acuerdo con la  
quinta reivindicación, en donde cada uno de dichos paneles en dichas des-  
lizadoras y cada una de dichas cartas lleva una o más figuras y el número  
o figuras está indicado por la cifra correspondiente en una esquina supe-  
rior de dichos paneles y cartas.

30 8ª) Juego pedagógico, en todo de acuerdo con cual-  
quiera de las reivindicaciones precedentes, en donde dichos paneles son

186535

- 9 -



1 diapositivas.

9a) Juego pedagógico, en todo de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en donde dichas cartas son diapositivas.

5 10a) JUEGO PEDAGOGICO.

Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria descriptiva que consta de nueve hojas mecanografiadas por una sóla cara y acompañadas de su dibujo.

Madrid, a

**7 DIC. 1972**

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ-LOAYSA PINZON  
P. P.

10

15

20

25

30

128535

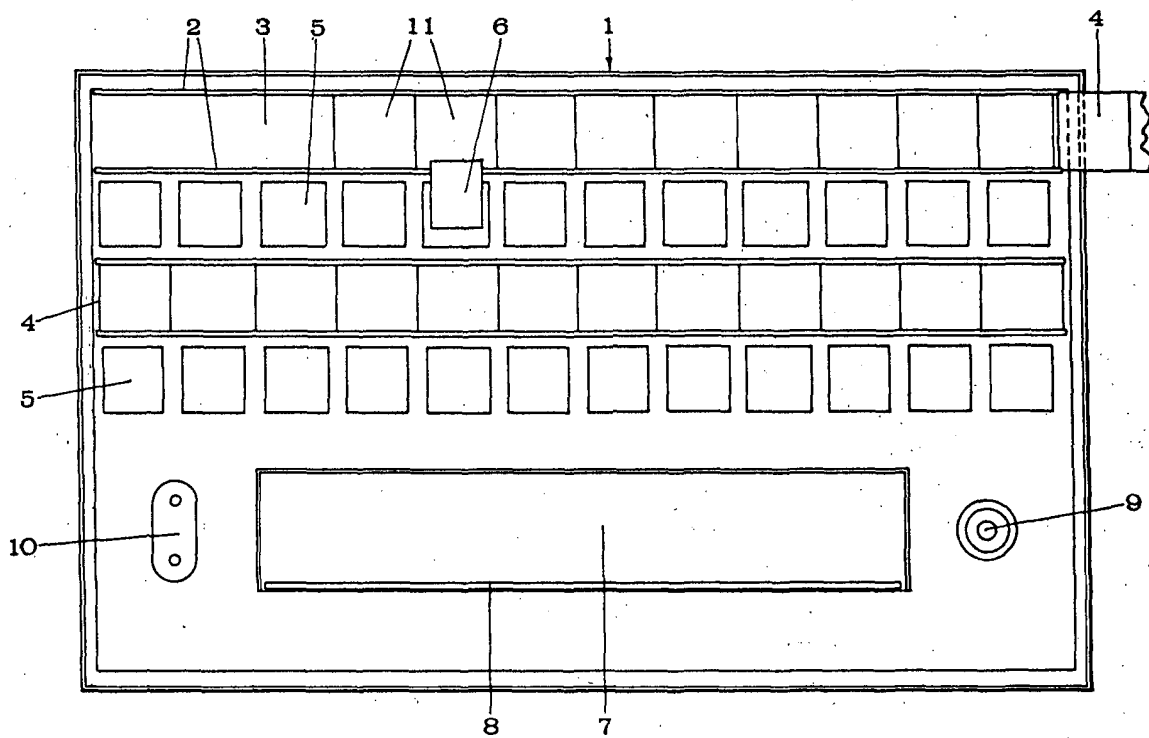


Fig. 1

Escala variable

Madrid 7 DIC. 1972

El Agente Oficial.

MIGUEL FERNANDEZ LDAYSA PINZON  
P.R.