



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	258082	10 Y
	21			
	22	FECHA DE PRESENTACION	5 Mayo 1981	

MODELO DE UTILIDAD

1 DIC. 1981

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	50 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	3 AG 3 F 9.09

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO EDUCATIVO"

71 SOLICITANTE (S)

D. Alfonso Carlos LACUNZA SANTESTEBAN

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

PAMPLONA.- Conde Olivares, 2

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

C

74 REPRESENTANTE

D. José Ibáñez Verdugo

MEMORIA DESCRIPTIVA

Se conocen hasta la fecha diversos juegos infantiles, de finalidad didáctica, basados en cubos o dados que presentan en sus seis caras letras o números, para con ellos ir formando grupos o palabras más o menos significativas o complejas.

El juego es objeto del presente Modelo de Utilidad se caracteriza esencialmente por dos particularidades: primera porque en las caras del cubo aparecen sílabas, aunque éstas estén formadas de dos, tres o cuatro letras; segunda porque dichas sílabas están escritas aisladas o en letra cursiva o de continuidad, de forma que el trazo inicial y el final llegan hasta el borde de la cara considerada del cubo, con lo cual, al juntar dos de éstos, aparecerá la palabra o sucesión silábica en un trazo continuo aproximado al de la letra manuscrita.

Igualmente pueden aparecer junto a estas sílabas las equivalentes en un idioma distinto, para facilitar el aprendizaje del bilingüismo.

Estas particularidades hacen que el niño no solo vaya conociendo las letras, sino también su agrupación en sílabas; pueda ir formando palabras de progresiva complejidad.

dad; observar su división silábica y el enlazado o unión en la escritura.

25

Otra ventaja de esta disposición son las numerosas posibilidades de formar grupos de sonidos homogéneos con letras distintas (za, ce, etc.) o heterogéneos con letras iguales (ga, ge, etc.), posibilidades éstas difíciles o tediosas de obtener con los medios actuales.

30

Esta serie de ventajas, y la utilidad y efecto nuevo que se logra en la enseñanza básica, hacen a esta solicitud merecedora del privilegio de explotación exclusiva que se solicita, de acuerdo con lo que al respecto establece la vigente Ley de Propiedad Industrial.

35

Los cubos o dados así marcados en sus caras pueden agruparse en series o conjuntos de diferente dificultad. Así, un grupo elemental estaría formado por una serie de cubos que contuviesen las vocales más la "y"; la consonante aislada y sus cinco combinaciones con las vocales (b, ba, be, bi, bo, bu/t, ta, etc). Luego vendrían grupos más complejos a base de consonantes finales (as, es, is, etc.), combinación de consonantes (tra, tre, tri, etc). Con cada uno de estos conjuntos o series pueden irse formando multitud de palabras y otras combinaciones que ayuden en la iniciación a la lectura y escritura.

40

45

Con objeto de hacer más claramente comprensible cuanto antecede, poniendo al propio tiempo de relieve otras características y ventajas del objeto de la solicitud, se hará en lo que sigue una descripción detallada de un ejemplo, no limitativo, de realización práctica, ilustrado en los dibujos adjuntos, en los cuales:

La figura 1ª representa en perspectiva dos cubos conteniendo letras aisladas;

Las figuras 2ª y 3ª, son vistas en perspectiva de cubos con sílabas, y

La figura 4ª es una vista en perspectiva de un conjunto de cubos formando una palabra.

Según se representa en dichas figuras, el juego educativo de la solicitud se basa en las posibles combinaciones de cubos -1- de igual tamaño, cuyas caras están ilustradas o contienen letras y/o sílabas.

Una característica ventajosa más reside en el hecho de que las letras o sílabas se representan con trazos de continuidad, de forma que se haga ostensible la estructura de una palabra o vocablo a base de una sucesión conexas de letras.

Así, en los cubos de la figura 1ª, se representan

las cinco vocales (la sexta cara corresponderá a la "y")
aisladas, pero con una diferencia importante según los
70 cubos.

En el situado a la izquierda, las letras se con-
tinúan por un trazo final -2- que termina aproximadamente
hacia la mitad de la arista correspondiente de la cara con-
siderada. En el situado a la derecha, las letras presen-
75 tan, además, un trazo inicial -3-. De acuerdo con ello, cual-
quiera sirve para representación aislada de la letra (pre-
feriblemente el cubo situado a la izquierda de la figura),
pero así como en las palabras que comiencen por esas letras
se utilizará el situado a la izquierda, en aquéllas en que
80 dichas letras sean un componente silábico se utilizará el
representado a la derecha.

Lo propio sucede con la otra característica ven-
tajosa consistente en la representación de sílabas. En las
figuras 2ª y 3ª los cubos -1- contienen sílabas -4- provistas
85 de trazos iniciales -3- y finales -2-.

Preferiblemente, los cubos silábicos constarán
de la consonante aislada y sus cinco combinaciones con las
vocales.

Por otra parte, demostrando las ventajosas posi-
90 bilidades del juego de la solicitud, los cubos pueden agru-

par sílabas de sonidos homogéneos pese a su distinta conformación, tal y como se representa en la figura 3ª con las sílabas -5- y -6-, con lo cual se facilita la asimilación de las que pueden llamarse excepciones a las reglas de pronunciación.

95

Un resultado final aplicativo sencillo se representa en la figura 4ª, donde a base de cubos -1- y sílabas -4- se ha compuesto un vocablo, cuyas letras aparecen unidas y, lo que es muy importante, componiendo un conjunto equivalente a una escritura manual de dicha palabra.

100

Naturalmente, respetando esos trazos de continuidad -2- y -3- puede optarse por distintos tipos de letras y números. Igualmente, cabe la posibilidad de añadir letras mayúsculas, signos de puntuación, cubos sin letras para separar palabras, etc.

105

Otra posibilidad ventajosa puede estribar en asignar colores a cada cara del cubo según la vocal que forme la pronunciación.

110

En definitiva, el objeto de la solicitud se orienta en forma de juego para su atractivo, pero supone posibilidades pedagógicas no alcanzadas con los juegos a base de cubos actualmente existentes, y supera las limitaciones combinativas de los métodos de lectura y escritura a base de

cartillas.

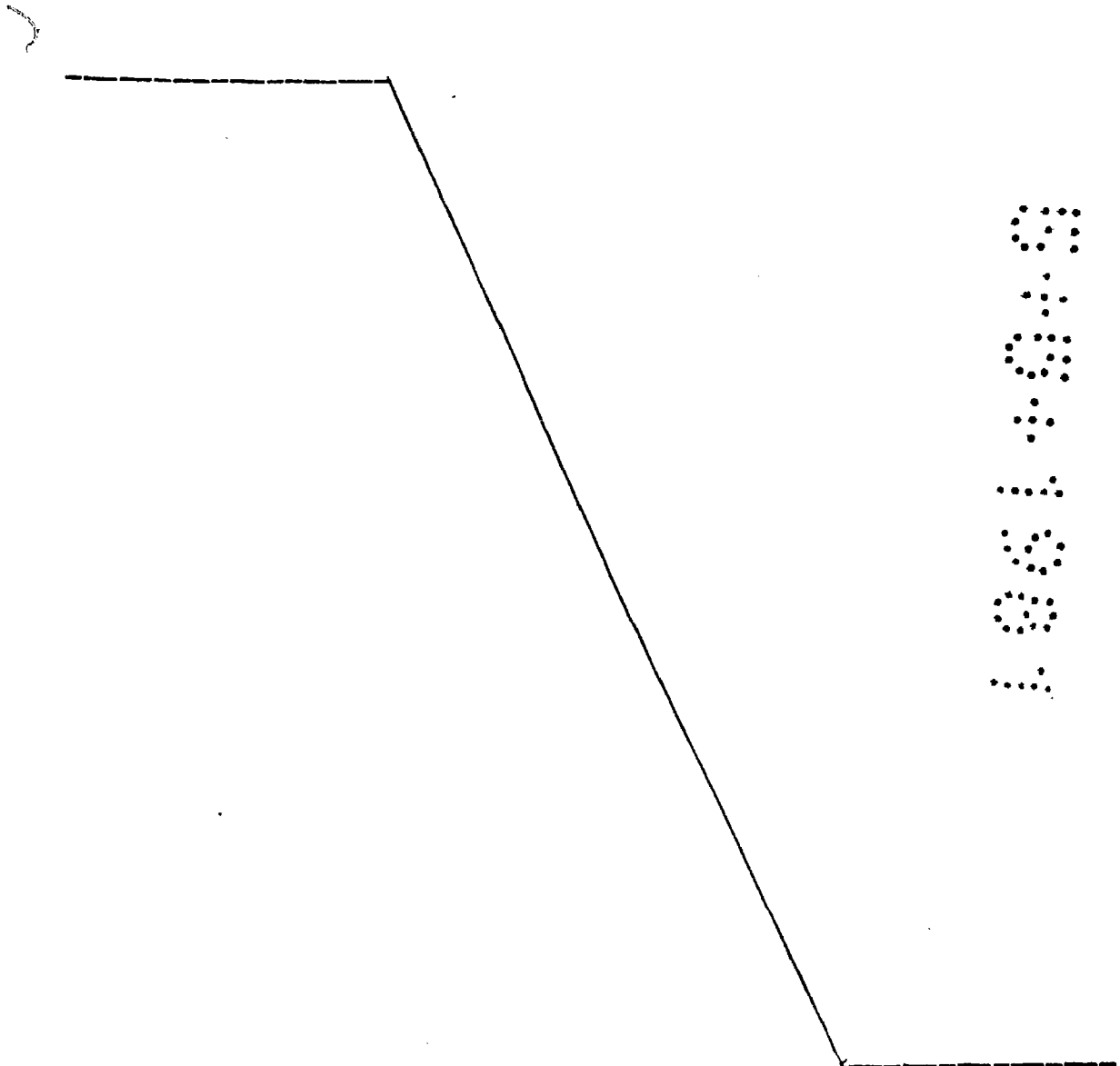
115

Las modificaciones que puedan ser introducidas en el objeto descrito y no alteren su esencialidad característica, se entenderán incluidas dentro del marco de las reivindicaciones que siguen.

N O T A

120

Descrito suficientemente el objeto de esta solicitud se declaran de novedad en España las siguientes:



REIVINDICACIONES

125

1ª.- Juego educativo, del tipo que consta de cubos cuyas caras contienen distintas letras, que se caracteriza porque las letras están provistas de trazos de escritura y/o finales que comienzan o terminan en un punto conveniente de la o las aristas de la cara del cubo considerada, de manera que la sucesión ordenada de varios de esos cubos resulte en una unión coordinada a modo de escritura de dichas letras.

130

2ª.- Juego educativo, según la reivindicación primera, caracterizado porque en las caras del cubo aparecen representadas sílabas completas, cuyas letras presentan dichos trazos iniciales y finales de continuidad.

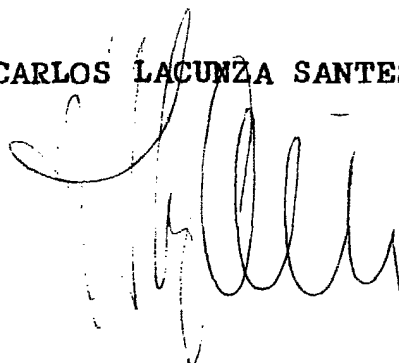
135

3ª.- JUEGO EDUCATIVO,

Todo tal y como se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva que consta de siete hojas y se ilustra con una de dibujos que la acompaña.

Madrid, a cinco de Mayo de mil novecientos ochenta y uno.

ALFONSO CARLOS LACUNZA SANTESTEBAN
p. a.



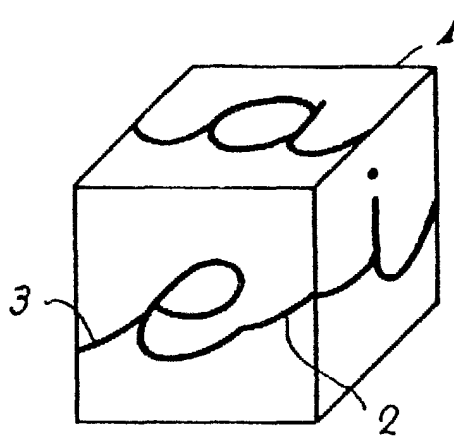
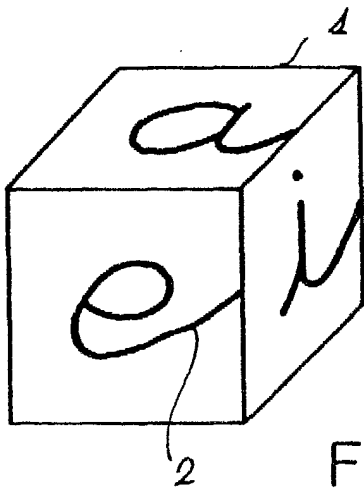


Fig.1

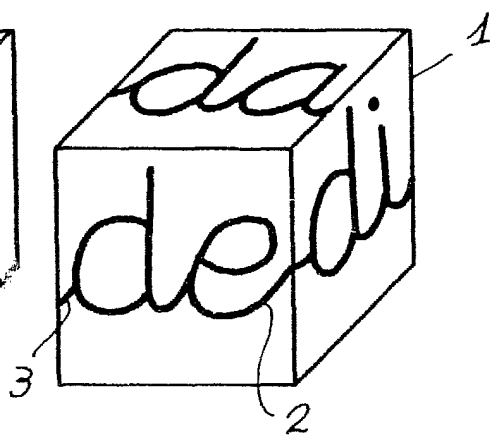
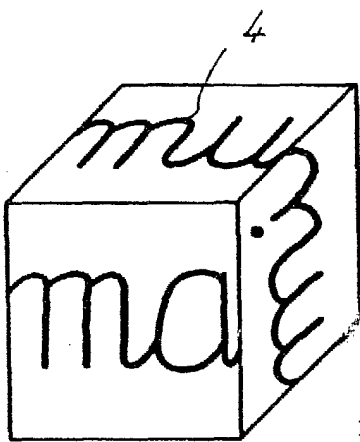


Fig.2

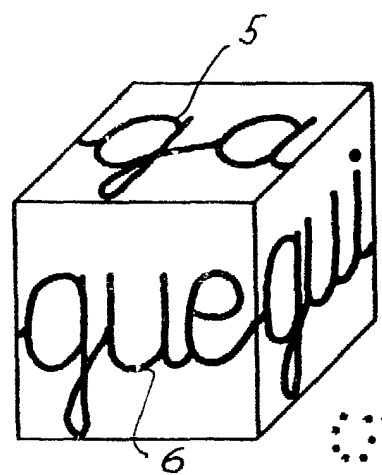


Fig.3

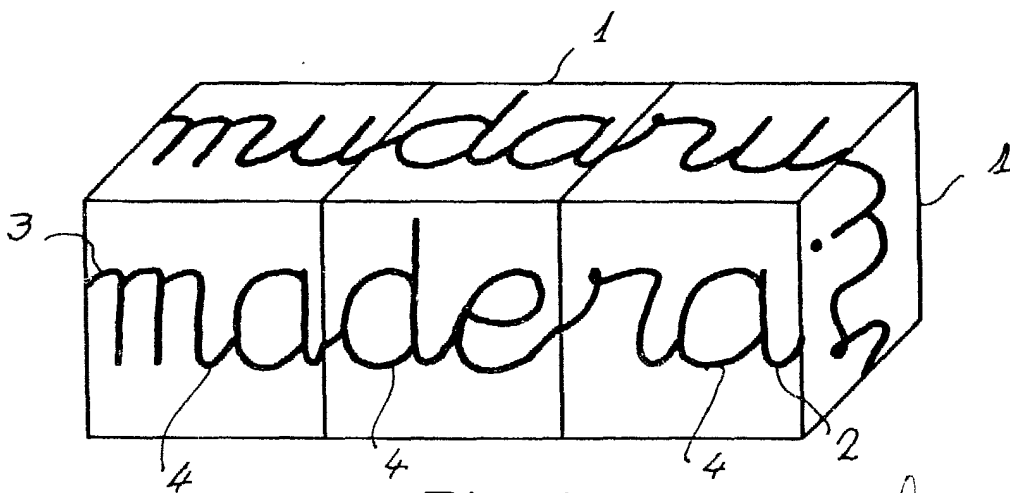


Fig.4

MADRID 5 DE MAYO 1981



[Handwritten signature]